

Hivatalos Magyar

PlayStation[®] Magazin

BÜNYÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BÜNYÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA •

EXKLUZÍV LEÍRÁS

DRIVER 2

AZ AUTÓK • A VÁROSOK • A KÜLDETÉSEK
A VEZETÉS KIRÁLYA VISSZATÉR

BÜNYÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BÜNYÜGYI HELYSZÍN LEZÁRVA •

**SZEMLE
LÁZ**

TINY TANK
THEME PARK WORLD
LEGO ROCK RAIDERS
COOL BOARDSERS 4
VANDAL HEARTS II
RENEGADE RACERS
BARBIE RACE&RIDE
ENRGEIZ
EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
RALLY CHAMPIONSHIP

**CSAK A
LEGÚJABBAK...**

COLIN MCRAE 2
METAL GEAR 2
SYPHON FILTER 2

**SZIGORÚAN
TITKOS**

TELJES LEÍRÁSOK!

MEDAL OF HONOUR ÉS CRASH TEAM RACING!

**VIZSGÁLD
A CUCCOT!**

HA UNOD A DUAL SHOCKOT, MI MEGMUTATJUK MI
MINDENNEL LEHET MÉG A PS-T IRÁNYÍTANI

MICRO MANIACS ■ MIVEL JÁTSZUNK - PSM CHARTS ■ STREET FIGHTER
MÉDIA INTERJÚ, CD ÉS DVD ÚJDONSÁGOK ■ PREMIER MANAGER 2000
COLONY WARS: RED SUN ■ LEVELEZÉS ÉS AZ ELMARADHATATLAN BUTIK



Szenzációs újdonság!

II. ÉVFOLYAM 2. SZÁM 2000. MÁRCIUS • ÁRA: 595 FORINT

HÁZI MOZI

Az otthoni szórakoztatás magazinja **595 Ft**

DVD ARZENÁL

DVD LEJÁTSZÓ TESZT • DVD FILMBEMUTATÓ 15 OLDALON

ÓRIÁS TESZT
LEGÚJABB GENERÁCIÓS MODELLEK

DIGITÁLIS TV-K
Hat, digitális földi sugárzású műsorok vételére alkalmas készülék tesztje

VÉGERŐSÍTŐK
Ötcsatornás modellek tesztje
- 500 és 5000 font közötti -
árkategóriában.

DVD FELSZERELÉSEK

MOZI AZ AUTÓBAN

A DVD piacon egyre több asztali lejátszó jelenik meg.
Rick Maybury a következőkben nyolc, legújabb modellt vesz közelebből szemügyre a 250 és 500 font közé eső árkategóriában.
36. oldal

9771585498100

Home Entertainment

Keresse a hírlapárusoknál!

Kéthavonta, minden páratlan hónap első hetében!

Szerkesztői levél...

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
InterTicket Kft.
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

Nezetközi stáb:

Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Társaszerkesztő: Mark Donald
Vezető művészeti szerkesztő: Jez Bridgeman
Műszaki vezető: Nicky McClure
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
Művészeti szerkesztőhelyettes:
Simon Middleweek
Játékszerkesztő: Justin Calvert
Rovatvezető (tippek): Dan Meyers
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Produkciós asszisztens: Andrea Toal

Fotó: Simon Doods, Martin Burton,
Amende Thomas, Jude Edginton

Munkatársak: Nick Jones, Steve Brown, Alex Cooke,
Andy Lowe, Dean Evans, Steve Merrett, Paul Rose,
Sam Richards, Jonathan Davies, Keith Stuart, Chris
Buxton, Miles Guttery, Zy Nicholson, Angharad Davies,
Matt Pierce, Pete Wilton, Kieron Gillen, James Asthon,
Nick Mozle, Lee Tang, Matthew Harvey, Tod Anderson,
James Blackwell

Magyar stáb:

Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő: Jancsina Attila
Főszerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
Grafikai munkálatok: Papp Levente
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Balázs Ildikó, Fülöp Judit,
Szabó Zsuzsanna Sara, Szedleczky Csaba, Bérés Endre,
Drapos Gergely, Palkó Lajos, Tóvárosi László,
Tóth Péter, Földes Máté, Kósa Szabó Krisztina,
Sinka Zoltán Gábor

PR-kapcsolatok: dr. Klausz Anikó
Magyar változat fotók: Lethenyei László

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓ Kft.
Hirdetvésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./fax: 387-8249

Nyomdai munkák: Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: 352-0662
MAGNEM Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjesztő: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvényszeresítésségok,
Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó

Lezárk anyagaikat egy nem exkluzív nemzetközi licenst szerződés alapján
tesztük között, amely feljogosít minket a cikk közlésére, ha csak arról
előzőleg írásban más megállapodás nem születik. A Hivatalos Magyar
PlayStation magazin elismer minden szerzői jogot és védjegyvet.
Felbontatjuk a szerzői jogok tulajdonosait.
Amennyiben ezt elmulasztottuk, lépjen velünk kapcsolatba.
A PlayStation név és logó a Sony Computer Entertainment Inc. védjegye.



A PlayStation nem csak játékgép. Nem csupán egy szürke konzol, amit CD-vel etetve különböző kunsztokra bírhatunk – sokkal több ennél.

Először is SONY ter-

mékről van szó, és ez máris jól hangzik.

Sugall valami többletet, valami szórakoztató, modern feelinget. Másodszor, a PSX összeköt embereket. Közös hobbi lehet többeknek, furcsa történeteket generál (lásd Igazság Fáj), témát ad egyes sajtótermékeknek (hop-pá!) és rajongói mindennapjának aktív részese. Neves együttesek írnak slágerzenéket a játékokhoz – hol vannak már azok a korai Spektrum-prütyögések – a játék médiaéletet él, filmből játék lesz, játékból film...

Továbbá megjelennek az aktuális, divatos márkanevek (No Fear Downhill), a focicsapatok (LMA Manager, NHL), sztárokat ad nekünk, mint Lara és Jill, rajzfilmek hőseivel találkozhatunk, mint Bugs Bunny, és olyan eposzokat élhetünk át, mint a Final Fantasy sorozat részei. Egyszóval sugallja a 2000. év életérzését. Nem kell feltétlenül arra gondolnunk, hogy mindenki horrortörténet szereplőjeként éli meg hétköznapijait, vagy Snake-ként lopódzva csendesen segíti át a másvilágra ellenfeleit, de a kiugró példaktól eltekintve a PS világa nagyon sokban kapcsolódik a mindennapokhoz, egyre valószínűbb, kézzelfoghatóbb. Elég a várható jövőre gondolni, amikor is a PS2 (hol van még a Karácsony?) számunkra is elérhető lesz, és a filmek és a játék világa örökre és szétválaszthatatlanul össze fog gabalyodni.

A szórakoztatás holnapja tehát ott van, dobozba zárva távoli polcokon, hogy hosszú hajó- és szárazföldi út után táruljon fel előttünk. Be-melegítőnek viszont itt a PlayStation életérzés aktuális kiadványa, benne a szokásos játékokon kívül, ezúttal szélesebb tartalmat ölelve fel, interjú az Irigy Hónaljmiriggyel, mindenféle egzotikus irányítókütyű, és a Butikban rajzfilmhősök. Meg sok minden más.

Mint a demo CD, például. Ahol mindenki figyelmét felhívom a Colony Wars: Red Sun-jára, ami egy meglepően élvezetes darabnak ígérkezik. Lehet kocsit is zúzni, a Demolition Racerral. A többi legyen meglepetés.

A következő oldalig.

Jancsina Attila – főszerkesztő

PÖRGESDFEL

PSM
EXKLÜZÍV!



CÍMLAPSZTORIK



Colin McRae Rally 2 01

Megtudhatod a legújabb részleteket a nagyszerű sárgaasztó rally öröletről.



DRIVER 2 02

Az utcák a világ megváltozik, mert Tanner visszatér... A világon először a PSM nézhetne meg a Driver 2-t.



Vizsgáld a cuccot! 03

Vége egy embert felszerelve öt különleges kiegészítővel, és adj hozzá egy kis japán találékonyságot. Bocs...



Theme Park World 04

Ijessz rájuk, töltsd meg velük a helyeket, és kopszd meg őket. Az EA legújabb menedzser jellegű játékát vettük gorszó alá.



Medal of Honor 07

Kalandok a II. Világháborúban, PlayStation módra, fegyverekkel fűszerezve.

TÖBBET AKARSZ TUDNI? **ERRE TESSÉK!**



020. oldal

Spider-Man

Tényleg ugyanúgy fogja meg a kampókat, mint a legyeket?



024. oldal

Driver 2

A Reflections mindent elárul a pokolian jól eltalált folytatásról

TERVEZET

MediEvil II 018

A gonosz okkultista által felélesztett Sir Dan a Viktória-korabeli Londonban portyázik.

Spider-Man 020

A PSM sarkokba szorítja az Activision hálózódó szimulátorát, még mielőtt az eltűnne egy repedésben.

Walt Disney World: Magical Racing Quest 022

Versenyezzünk Chip és Dale társaságában a Disney gokart-játékában.

ELŐZETES

F1 2000 077 Street Fighter EX2 Plus 082

Az EA elárulja nekünk első Forma-1 programja rajtlistáját.

Amikor már azt hinnénk, Chun-Li és Ryu visszavonult, a veterán pofongyárosok visszatérnek.

Micro Maniacs 078 Premier Manager 2000 083

A Codies miniatűr versenyzői azt próbálják bebizonyítani, hogy jobb két láb, mint négy kerékre.

Statiszti-böngészés és játékos-cserebere minden mennyiségben.

Colony Wars: Red Sun 080 Syphon Filter 2 084

Ebben az űr-szimulátorban Kirk kapitány is szívesen szerepelne.

Vajon ellopózik ez a folytatás a Metal Gear mellett?

Ronaldo V-Football 081

A dél-amerikai focifesztivál sztárja egy kiálló fogú srác, bizonyos Ronaldo.

SZÍNES

Veszedelemes idők jönnek 032

A Metal Gear Solid tehát mindenről... Borzongjunk együtt, íme a PSM betekintése a Fear Effect rejtelmeibe.

Útlezárás közeledik 024

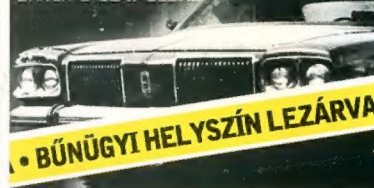
Azt csiripelték a verebek, hogy Tanner visszatér. A PSM a Driver2 főhőseinek nyomába ered.

Vizsgáld a cuccot! 036

A PSM beszámolója a távol-keleti játéktchnológiáról megváltoztatja majd az életed.

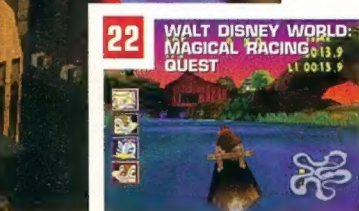
„Végre kiszállhatunk abból a nyávalyás autóból!”

DRIVER 2 024. OLDAL



„Csúfolódásunk csodálattá alakult, amikor Simon kifogott egy pisztrángot...”

VIZSGÁLD A CUCCOT 036. OLDAL



Téma: A Nivalos UK PlayStation Magazin a világ legnagyobb példányszámú videójáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demojátékot tartalmazó CD-vel jelenik meg. A PSM a legjobban megírt és a legérdekesebben tervezett magazin, mely az üzletben kapható. Ez a piacvezető pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról teljes körű tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adjunk hangot, melyet nem befolyásol más játékművészt vagy beszámoló. A PSM az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlya van a

PlayStation iparágon, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi célunk mindig egyértelmű véleményünk hangoztatása, teszteségeket és informatív. A Sony-val való kapcsolatunk a többi kapott közérdeklődő információra és játékokra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztési nézetet. A PSM 100 száma különösen és garantáltan független szerkesztőség. A PSM felelős álláspontot és szórakoztató formában jeleníti meg a cikkeket. Ezek a cikkek mentesek a technikai zsargonoktól, de a PSM a színvonalon

tartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kör által érthető poénokkal és infantilis humorral él. Ezeknek megértéséhez csak annyi szakmerrebe van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elengedhetetlen. Mi közöljük a legfrissebb híreket, megismerjük az iparág legfontosabb embereit, megismerjük a legérdekesebb témákat és ismertetjük a világ legerősebb játékaival. A CD-mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékok exkluzív pályáit próbálhatod ki, melyek még nem jelentek meg az üzletek polcain. PSM a világ legnagyobb példányszámú videójáték magazinja. Ez tény.



FIZESS ELŐ!
Takaríts meg akár 33%-ot!
LAPOZZ
a 64. oldalra!

044.oldal

Theme Park World

Vidámpark-menedzseri képességeinket tesztelhetjük az EA játékában

SZEMLE

Tiny Tank 43

Fegyveres élmények Panzer Mk1 módra.

Theme Park World 44

A vattacukor színe, a patogatott kukorica hangjai, a 3D varázsa – íme!

Lego Rock Raiders 47

A kis műanyagrukk a sziklaféjtésből élnek úrbeli otthonukban.

Cool Boarders 4 48

Jó dolog a befagyott vízen deszkázni, de talán ebből is sok négy gombó.

Butik 50

Akarod a cuccokat? Nyerd meg!

Barbie Race & Ride 53

Gyermekeid póniért könyörögnek? Lepd meg őket egy istállónyival!

Grandia 54

Eleged van azokból a szerepjátékokból, amelyekben összeviszsa kellett harcolnod? Íme egy darab, melyben az ész a lényeg.

Ehrgeiz 55

Cloud már egy üstöstől csillagokat látott. Íme a Final Fantasy kötélén táncoló harcosa.

Eagle One: Harrier Attack 56

A ködhelyzet eddig földre kényszerítette a legtöbb PlayStationös repülési szimulátort, ezzel azonban nyugodtan felszállhatunk.

Rally Championship 58

Csábos a kinézet, de vajon mire képes az EA rally-játéka nehéz terepen?

Vandal Hearts II 60

A gondolkodó emberek RPG-je arcfelvarráson esett át. Így a háborúzás is szebb lett.

Marvel Vs Capcom 62

A vörös sarokban superhősök, a kék sarokban a Capcom legjobbjai! Harcra fel.



43 TINY TANK

RENDSZERES

Jövőkép 006

A szokásos bepillantás a PlayStation jövőjébe. A mostani szám témája a Metal Gear Solid 2.

Loading 008

Info-piócáink az ipar legjobb vénáiból szívják híreket.

Szigorúan titkos 065

16 oldalnyi akció a Medal Of Honour és sok más játék közreműködésével.

Médiaszemle 086

A legjobb és legjobban CD-k, DVD-k, Netes és játéktérmi játékok.

Médiainterjú 088

Az Irigy Hónaljmirigy exkluzív riportja.

Visszhang 090

CD Melléklet 091

Utasítások az exkluzív lemez-melléklet használatához.

Fejlesztői pokol 098

Nick Ellis játékguru titkos naplója.

CD-melléklet

Csak rakd be a digitális frizbit a konzolodba és máris élvezheted a legjobb PlayStation játékokat.



LE MANS 24 HOURS Játsható demo

Tölts el egy napot a világ leghíresebb autósversenyén az Augusta csapat egyik autójában ülve

ROLLAGE STAGE II Játsható demo

Ha kipróbálsz a demot, te is a plafonon leszel a WipeOut istálló játéka folytatásáról

SPACE DEBRIS Játsható demo

Amikor idegenek támadják meg a Naprendszer, csak a harcedzetteknek van esélyük a túlélésre – kezdj lövözni te is, úrkád! Te vagy az egyetlen, aki megmentheti a Világot.

COLONY WARS: RED SUN Játsható demo

Két izgalmas küldetés a csillagközi saga legújabb fejezetéből. Megadod magad, vagy harcolsz?

DEMOLITION RACER Videó

Ízelítő a romboló erejű játék jövő hónapban érkező demójából

COOL BOARDERS 4 Videó

A Sony heggyideszkás játéka negyedik részében újból lejtőkön száguldozhatsz majd

MEDIEVIL 2 Videó

Sir Dan Fortesque-el találkozhatasz a harmadszori izgalmas horrorjáték folytatásában. A középkori London utcáin, még háborzongatóbbak az élőhalott kalendák

GHOUL PANIC Videó

Lehet, hogy ez lesz az eddigi legpofásabb fényképtárolós PlayStation-játék? Exkluzív betekintés

GRANDIA Videó

A minimalista látványelemek remek RPG-t rejtjenek. A PSM ide is bekukkant

HIVATALOS MEGOLDÁS

LETÖLTÉSEK
Final Fantasy VIII • Medal Of Honour • Tomorrow Never Dies • Tony Hawk's

MOST LAPOZZ A 91. OLDAL-RA



88 MÉDIAINTERJÚ



A PSM aktuális játékreceptje: végy egy Los Angeles-i helyszínt, adj hozzá némi integrált első személyes módot és egy szexi hősnőt, – Merylt testhezálló ruhában – valamint a PS2-re tervezett bemutató Special Missions-t és az eredmény nem más, mint egy hamisítatlan *Metal Gear Solid 2* Felderítő küldetés a májusi E3-as játékbemutatóról.





A JÖVŐ FEJLŐDÉSÉNEK ÉS DIVATJÁNAK PILLANATKÉPE...

METAL GEAR SOLID 2

- ⊗ Vajon felcseréli-e Kojima szan Tokiót Kaliforniával?
- ⊗ Partnert szerez magának Snake?
- ⊗ Jön az új korszak a Quake után?
- ⊗ Olvass, csak olvass nyájas olvasó...

Hírek, vélemények és egy **ABSZOLÚT IGAZSÁG** a szenvedélyesen várt folytatások folytatásáról...

Soha nem volt kérdés, hogy a *Metal Gear Solid* folytatása létezik. Hideo Kojima mester már tavaly arról biztosított bennünket, hogy a következő részen dolgozik. Ez lesz Snake ötödik útja az MSX-es *Metal Gear*, az SNES-es *Metal Gear: Solid Snake*, a PlayStation 1-re írt *Metal Gear Solid* és a Game Boy-os *Metal Gear: Babel* után. És ez lesz az, amire vágyunk: egy PlayStation 2-re írt *Metal Gear*. Annak ellenére, hogy a szófukar Konamiból semmit sem tudunk kiszedni, mégis sikerült kiderítenünk, vajon miben töri a fejét Kojima szan...

- Amint azt már Kojima a *PSM* 1-es számában is említette, a Special Missions bemutatkozó részben „új hardware megoldásokkal találkozhatunk”. Valóban, itt megtapasztalhatod, milyen a *Metal Gear Solid 2 PS2*-őn.
- Jóllehet az európai végleges változat megjelent, a japán Special Missions tartalmaz egy *Quake* stílusú első személyes módot. Bár Kojima szerint ez nem több, mint puszta próbálkozás, okosabb azt hinnünk, hogy a PS2-es verzión ez maradandó választási lehetőség lesz.
- A mester mindig is elismerte, hogy „a hollywoodi akciófilmeknek erős a befolyásuk”. Egybevetve a lehetséges helyszínekről fecsegő Internetes pletykákat és azt, hogy Kojima nemrég találkozott a *The Matrix* alkotóival, a Wachowski testvérekkel, úgy néz ki, hogy a PS2-es *Metal Gear* az Államokban fog játszódni. Noha a szóbeszéd szerint a cselekmény alapvetően New York-i, a *PSM* megkockáztatja azt a feltételezést, hogy úgy, mint Kojima, Snake is tesz egy utat Los Angeles-be, bár azt mondják az okosok, hogy John Carpenter *Metal Gear*-szerű filmje, a *Szökés New York-ból* (1981) jobb volt, mint a második rész, a *Szökés Los Angeles-ből* (1996)...
- A Special Missions-ben szerepel a különféle eszközökkel jól felszerelt Meryl Silverburgh, akinek Snake lopakodós ruhájához hasonló viselete van. A *The Art Of Metal Gear* c. könyv vázlataiban pontosan ugyanilyen ruházatban láthattuk Merylt. Megkockáztatjuk a feltételezést, miszerint találkozunk még vele a PS2-n.
- Hideo Kojima ott lesz Los Angeles-ben a május 31-i E3-as játékbeutatón. Mi sem maradunk le, és egy exkluzív interjút készítünk vele az *MGS2*-ről, ezenkívül bemutatjuk az első eredeti képeket az új játékról! **EZ MÁR TÉNY!** ■



LOADING

**HÍREK
A PLAYSTATION
VILÁGÁBÓL...**

EBBEN A HÓNAPBAN...

COLIN MCRAE RALLY 2

A legfrissebb hírek a Colin új versenyszimulátoráról – bővebben a következő Szemlében. **10. oldal**



A SONY TAVASZI MEGLEPETÉSE

A SCEE 11 új PS1 játékot dob piacra. Lássuk! **11. oldal**



TOCA 3

Beszélgetés Gavin Raeburn producerrel a TOCA-sorozat legfiatalabb játékaról. **12. oldal**



PLUSZ!

EVIL DEAD A PLAYSTATION 2-N...
A WWF BEDOBJA MAGÁT...
SLÁGERLISTÁK...



Hölgyeim és uraim, ezennel megadjuk önöknek a lehetőséget, hogy szétlőjék a szörnyűséges Licker-Monster fejét.



LÉGY GYORS VAGY ZOMBIELEDEL

A JÓ, A ROSSZ ÉS AZ ÉLŐHALOTT

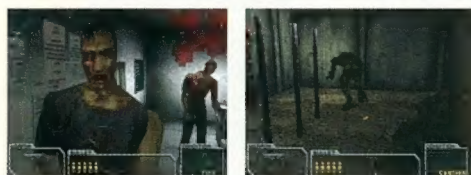
**A ZOMBIK VISSZETÉRÉSE NÉMI TIME CRISIS
BEÜTÉSSEL – EZ A RESIDENT EVIL: SURVIVOR**

Nem mindenhol nyílik lehetőségünk annyi gonosz zombit halomra lödözni, mint ebben a játékban. Az Eidosnak köszönhetően a *Resident Evil 3: Nemesis*-re való hosszú várakozás után két *Resi* is kísérthet a rémálmainkban.

Először a PSM 06. számában találkozhattunk a *Resident Evil: Survivor*-ral, amely tulajdonképpen a japán *Biohazard: Gun Survivor*

átírata. A *Resi* és a *Time Crisis* keveréséből született játék támogatja a G-Con 45-öt, ezért most már nem kell Raccoon City lakói ellen egy szimpla Dual Shock-ra hagyatkoznunk.

A G-Con a játékban kettős funkciót tölt be: az élőhalottak ólommal való telepumpálásán kívül a karakterünket is ezzel lehet mozgatni. Ha a fegyvert eltartjuk a képernyőtől, a ravasz meghúzásával haladhatunk előre, az oldalsó



gombokkal pedig jobbra és balra. Az oldalombok duplaklikkjével lehet 180 fokban megfordulni, a ravasz kétszeri meghúzásával hátrálni, ha pedig még egyszer meghúzzuk, a karakter futni fog. Igaz, hogy nem egy kifejezett analóg irányítórész, de összehasonlítva a *Time Crisis* kötőpályás akciójával elmondhatjuk, hogy fénypisztolyos lövöldözésről szóló játékokban még nem tapasztalhattunk ilyen szabad mozgást. Ha pedig ismét a képernyőre célzunk, a *Survivor* elkápráztat a maga enyhén fröcsögős akciójával – fej, test és végtaglövéssek, de meg az ennek megfelelően sebződő zombik. Frankó.

A *Resi*-sorozat többi tagjánál megszokott szépen kidolgozott történetek helyett a *Survivor* valami egyszerűbbet kínál. A játék főhőse egy névtelen fickó, aki egy helikopterbaleset következtében

elvesztette az emlékezetét, és egy bizonyos T-Vírus által megfertőzött városban tért magához. Miután talál egy pisztolyt, és a rátámadó zombit ártalmatlanná teszi vele, elindul a városban, hogy kiderítse, ki is ő valójában. Miközben szorgalmasan lödözi az élőhalottakból álló lakosságot, apránként összeáll a kép hősünk valóságos kilétéről. Az akció olyan színhelyeken játszódik, mint a kaszinók, színházak vagy templomok, és valamennyiben olyan, a *Resi*-ből már ismert dolgozat találhatunk, mint a kulcsok, a lőszer vagy az egészségpontok, és végül, de nem utolsósorban a főhős kilétére utaló jelek.

Igaz, hogy a *Resident Evil: Survivor* nem a *Resi 4* – ezt a címet már levédte Shinji Mikami, a másik három *Resi* szülőatyja – viszont bátran állíthatjuk, hogy egy igen jól sikerült játékkal van dolgunk. A töltesi idők rövidek, a történet kibontakoztatása jól időzített, meglepően sok fordulattal találkozunk játék



Fejlövés! A darabokra robbanás helyett a zombik most már a lövésnek megfelelően sebződnek. Szedd le a lábát! Lődd szét a gyomrát! Satöbbi...



„A Survivor lehetőséget nyújt célzott fej- és testlövésekre.”

közben, és bár a rejtélyek egy kissé könnyebben megoldhatóak, mint általában, a játék valódi feszültséget kelt. A zene háttorzongatóvá válik, ahogy az élőhalottak megjelennek, és szinte követeli, hogy mozogjunk gyorsan és lövjünk még gyorsabban, ha nem akarunk zombieleddellé válni. Ehhez még jönnek az előző részekben megismert szörnyek és egyéb elátkozott lények, egyszóval szinte biztosan állíthatjuk, hogy a *Survivor* bombasiker lesz. A következő havi szemlében még találkozni fogtok vele.

Jó híreink vannak azok számára is, akik a régóta porosodó G-Con-jukat többre tartják annál, hogy sétáló hullákat lödözzenek vele.

A *Point Blank 2* és a *Mighty Hits 2* után három újabb lövöldözős játék van készülőben, valamennyi a SCE

gondozásában. A demo CD-n is megtalálható *Ghoul Panic* egy rajzfilmszerű elátkozott házban játszódik, ahol különféle szellemekbe és kísértetekbe lehetjük bele a tárcákat. Nem megerősített források szerint a következő játék a *Resque Shoot Bu Be Bo* lesz, amelyről a 21. oldalon olvashattok részletesebben. A csapat legerősebbje azonban az 1998-as keménymagos sikerjáték folytatása, a májusban megjelenő *Time Crisis: Project Titan*. A játékot kifejezetten PlayStationre tervezték, tehát itt nem egy játéktérmi *Time Crisis* átiratról van szó. Jelenleg nem tudunk sokkal többet mondani erről a játékról, viszont a következő számban, miután már beszéltünk a Namco tokiói illetékeseivel, többet fogunk tudni róla. ■ MG

MARGÓ-SZÉLEN

A legfrissebb pletykák, suttogások és a mindentudó bólintások. Egy szót se.

• A Namco egy újabb G-Con-os lövöldözős játékkal fog előállni, de sajnos csak Japánban. Az újabb *Point Blank*-szerű játékban ismét leteszhetik fegyver-



forgató képességeiket a vállalkozó szelleműek. A fejlesztés a Raizing nevéhez fűződik és információink szerint a játék teljesen 3D-s, interaktív szintekből fog állni. Nagyon helyes...

• A Dragonstone már fejleszt a *Dragon's Lair 3D*-t a PlayStation 2-re. Az eredeti játéktérmi változat, a *Dragon's Lair* a 80-as évek egyik leglátványosabb és egyben legunalmasabb játéka volt. Az új játék azonban állítólag szabad mozgású 3D-s akció lesz, a *Prince of Persia* hagyományait követve. A megjelenés dátumát még nem közölték. A jó munkához idő kell...

• A szóbeszédnek szerint az Acclaim egy PlayStation 2-re készülő szórásos játékon dolgozik. Kérdésünkre azt válaszolták, hogy a hírek semmi valóság-alapja nincsen, viszont készülében van egy másik, igen ígéretes játék az új generációs konzolra. A címe? *Ferrari 360 Challenge*. Hatalmas játéktérmi siker, jól csengő név. Na ennek még utánanéznünk.

• Nemrég nyitotta meg saját online áruházát az EB és a Game. Ezáltal napi 24 órában kamatoztathatjuk a vásárlóerőnket, szóval hogyha valaki úgy gondolná, hogy nem tud tovább a *Cyber Tiger* nélkül élni, az csak csatlakozzon fel és máris magának tudhatja ezt a kiváló játékot. A webcíme: www.eb.uk.com illetve www.game.uk.com. És ha mindez nem lenne elég, az online szolgáltatás használatával húspontokat is szerezhetünk! Gondoljatok a jövőtökre, srácok!

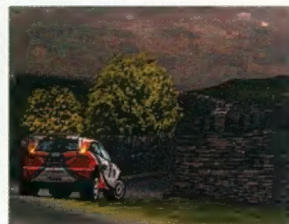




PSM
EXKLÜZÍV!



„Indulhatunk új pályákon Olaszországban, Kenyában és Ausztráliában”



Csak a ti kedvetekért. A Colin új büszkeségei, a Ford Focus, na meg a játék Arcade változata. Mindez a tiéd lehet. Szemle? Jövő hónapban.

RALLYHÓ!

ÚJRA PÁLYÁN A COLIN

MCRAE DUPLA DINAMITJA

A programozók lassacskán befejezik a *Colin McRae Rally 2* részleteit. A sárfoltos autók áprilisban térnek vissza a PlayStationre, kiegészítve a Colin legújabb büszkeségével, a Ford Focussal.

A hír különlegessége, hogy tulajdonképpen nem egy, hanem KÉT játékról van szó. Az 1998-as maximálisan valószínű Colin McRae Rally szimulátor folytatásán kívül itt a vadiúj Colin McRae Arcade játék. A két játékhoz különböző pályák, versenyek, időmérők és bajnokságok tartoznak.

Az Arcade változatban sokkal keményebbek a szintek, mivel a Colin csapat a különleges autókhoz különleges pályákat is tervezett. Indulhatunk új pályákon Olaszországban, Kenyában és Ausztráliában, illetve válogathatunk az eredeti játék klasszikusnak

mondható pályái közül is. Egy sor új autó is elérhető, a hagyományos gépektől egészen az olyan újdonságokig, mint a Peugeot 205 vagy a Toyota Corolla. Természetesen magát a játékot is alaposan felújították, ami alatt mi most azt értjük, hogy miközben áttörtünk a sövényeken és felkenődünk a falakra, az autók olyan látványosan esik darabokra, mint még soha.

Ennek megfelelően kedvenc navigátorunk, Nicky Grist szókincse is jelentős bővülésen ment keresztül, amit főleg olyankor csillogtat meg, amikor elrontunk valamit. Hiába, ha a valószínűségről van szó, a programozók minden követ megmozgatnak.

Grafikai téren elmondható, hogy a játék a PlayStation határait feszegeti. Guy Wilday, a producer szavaival élve: „A grafika valahol a PS1 és a PS2 szintje között helyezkedik el.”

Szóval elő a bukókat és az ötpontos biztonsági öveket...■

>>>Jobb, mint a GT2? Ne hagyd ki a következő számban megjelenő Szemlét és az azt követő demót.>>>



MARGÓ-SZÉLEN

• Nagy dolgok vannak készülöben. A *Tomb Raider 3* márciusban lesz platinalemezt. A nagy esemény megünneplésére a Lara hasonmás Lara Wellert tetőtől talpig be fogják festeni platinafestékkel! Ez az! Aki kíváncsi a fémszínű Larára, az megnézheti a www.sceneone.co.uk webcimen, ugyanis előben fogják közvetíteni az eseményt. Ha pedig lekésné a dolgot, megnézheted a felvételeket a www.eidos.com-on.

• A videojátékok TV-s világa fordulóponthoz érkezik márciusban. Otödikétől kezdődően ugyanis a Channel 5-ön új játékokról szóló műsor indul, még hozzá animált műsorvezetőkkel. Lejárt az unalmas bemozdok, a divatjamúlt hús-vér műsorvezetők ideje! Itt a Too Much TV! Lesz benne kocogó hírolvasó, időjárásjelző hölgyke, és még egy robot is. Vasárnap reggelként lesz látható a Planet 24 című reggeli műsorban, fél óra hosszat fog tartani, és jó lesz. Legalábbis reméljük.



• A Sunsoft tavaszi felhozatalának első tagja a *Yeh Yeh Tennis*, amely, mint a neve is mutatja, egy teniszjáték, és áprilisban kerül a boltok polcaira. Ezután következik az *Eternal Eyes* című RPG, majd április végén a *Futsal Soccer Madness*, amely a *Puma Street Soccer* folytatása. Végül májusban jelenik meg a *Blaster Master Blasting Again* (nem vicc, tényleg ez a címe).

• Óvakodjatok a *Hogs os War*-tól! Az Infogrames új fordulóalapú 3D-s stratégiai játékáról van szó, de nem olyan komoly a dolog, mint gondolnád. Mert annak ellenére, hogy játszhatunk angol, francia, amerikai, japán és orosz hadseregekkel, a katonák egytől egyig disznók. Igen, disznók, más szóval sertések. Megvannak a szokásos különbségek, az egy vagy több játékos által játszható szintek, és minden disznók játsszák. Rá kellett jönnünk, hogy a disznók tulajdonképpen aranyos állatok, és egészen vicces, amikor ott szaglászunk össze-vissza a csatamezőn. Vannak továbbá vicces fegyverek is, kifejezetten a vicces disznók számára tervezve. Szóval, *Hogs of War*, hamarosan a boltokban!

KINEK KELL A PLAYSTATION 2?

A SONY TAVASZI MEGLEPETÉSE

A SCEE 11 ÚJ PS1 JÁTÉKOT DOB PIACRA

Mint azt már sokan tudják, március 4-én jelenik meg egy bizonyos új generációs konzol Japánban. Előreláthatóan valamikor karácsony táján jut el hozzánk ez a csoda, de addig is itt van egy kis csemege a PS1-ekre. A Sony tavaszi felhozatala a következő...

♦ **Everybody's Golf 2:** Mindenki kedvenc golfjátéka visszatér. Japánban már kapható, és a *Golf Paradise* – egy PS2 játék – fejlesztői készítették.

♦ **MediEvil II:** A SCEE Cambridge-i fejlesztői keményen dolgoznak Sir Dan Fortesque visszatérésén. A 19. századi Londonban játszódó történet Dickens-es hangulatú, mágiával körített ökörködést ígér.

♦ **SaGa Frontier II:** Kifejezetten japán, nagypályás RPG, vagy tucatnyi főszereplővel. Különlegessége a szépen kivitelezett, festményszerű grafika.

♦ **Star Ocean:** 20 évvel az eredeti 16

bites játék megjelenése után itt a folytatás. Epikus szerepjáték, ahol a főhős egy katona, aki találkozik egy mágikus képességekkel bíró hölgygel. Hát nem gyönyörű?

♦ **Star Ixolm:** A Namco nagy múltú 3D-s űrhajós játéka felújított változata. Érdemes megjegyezni, hogy az ellenséges hajók olyan klasszikusokból származnak, mint a *Galaga*, a *Galaxian* vagy a *Star Blade*.

♦ **Terracon:** Csak nagyon keveset lehetett megtudni erről a projektről, kb. annyit, hogy egy kaland-akció-lövöldözős-és-még-sok-minden játékról van szó.

♦ **Dragon Valour:** Van némi köze a 8 bites időkből származó *Dragonbusters*-hez. Házasodjunk meg és lovagoljunk repülő gyíkokon. Hát persze, hogy RPG.

♦ **Time Crisis: Project Titan:** Régebbi nevén *Time Crisis Alpha*. A Namco lövöldözős játéka újabb érv a G-Con-ok szekrény aljából történő előkaparására.



♦ **Chase The Express:** Gondolhattuk volna. Egy terroristától hemzsegő, Európán átrobbogó vonaton játszódó kalandjáték, erőteljes *Metal Gear* és *Under Siege 2* beütésekkel.

♦ **Demolition Derby 3:** A Psygnosys kiadásában és a Studio 33 (az F1'99 készítői) fejlesztésében megjelenő játék, a *Carmageddon* és a *Gladiators* frontális ütközése. Még több autózúzás...

♦ **Ghoul Panic:** A *House Of The Dead* és a *Point Blank* rajzfilmszerű keresztjezése, ahol egy szellemektől hemzsegő házban kell keresztülverekednünk magunkat, miközben fénypisztolyunkkal halomra lödözzük a kísérteteket. ■



A PlayStation tavaszi kínálata:
MediEvil2, *Terracon*,
Everybody's Golf 2,
Ghoul Panic és a
Dragon Valour.

PORSCHE-ÖRÜLET

SRÁCOK, ÁLLJATOK MÁR ODÉBB AZZAL AZ AUTÓVAL

PORSCHE 2000: CSAK A NEVÉBEN NEED FOR SPEED?

Izgalom fogadta az EA bejelentését, miszerint piacra dobják a *Need For Speed*:

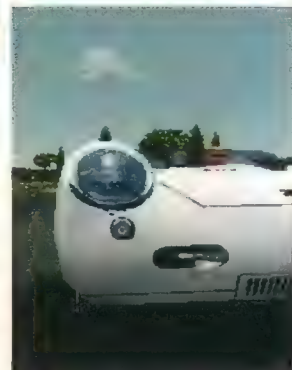
Porsche 2000-t. Bár a sorozat legutóbbi részében, az *NFS4*-ben végre megjelentek az autókön látható sérülések, a játszhatóság terén nem sokat javult a játék az elődjéhez képest. Úgy tűnik, mintha az *NFS* sorozat egy kissé megfáradt volna...

„A játékban megtalálható mind a negyven Porsche modell, így a klasszikus 550-es Spyder is...”

Lehet, hogy így van, de azért ne ítéljünk ilyen gyorsan. Igaz, hogy ez szám szerint az ötödik *Need For Speed*, az EA kanadai csapata mindent előről kezdett a *Porsche 2000*-ben. Teljesen átirakták például a fizikai modellt, és ezzel tényleg valóságshűvé váltak az ütközések, amelyek nem csak az autó egyedi beállításait, de az elszennvedett sérüléseket is figyelembe veszik. A grafikus engine-t is

újraépítették egészen az alapoktól, csak hogy minél látványosabb legyen a kilenc NFS-stílusú országúti és három hagyományos versenypályát felsorakoztató játék.

A legnagyobb előrelépés azonban – legalábbis a játékosok szempontjából – a Factory Driver Mode beépítése a játékba. Először a *Gran Turismo* rukkolt elő az ötlettel, hogy RPG elemeket vigyen be az autózatésba, de a *Porsche 2000* továbbviszi a karrierépítés alapötletét. A történet 1948-ban kezdődik, amikor is felvesznek minket a Porsche stuttgarti gyárába tesztpilótának. Az évek során egyre tökéletesítenünk kell a veze-



tési képességeinket, és nem csak a saját autógyűjtemény létrehozásához szükséges pénz kell összeszednünk, de azt is ki kell érdemelnünk, hogy minket bízzanak meg az új prototípusok tesztelésével.

A játékban megtalálható mind a negyven Porsche modell, így a klasszikus 550-es Spyder is, tehát a siker szinte biztosított. A *Porsche 2000* jó eséllyel pályázik arra, hogy új életet vigyen az EA legreggebb óta futó autóverseny-sorozatába. ■

A Porsche 2000 továbbviszi a karrierépítést, mint az autóversenyek RPG-je, a *Gran Turismo*.

MARGÓ-SZÉLEN

• Mindenkel jobban szereted George Lucas munkáit? Mostanában a *Star Wars* (Balfő Árnyak) a kedvenc filmed? Akkor jobban teszed, ha benézel Londonban a Barbicanba, április 13-á és szeptember 3-á között, ahol egy kiállításon mindent megláthatsz, ami a Csillagok Háborújával kapcsolatos. 3PO és R2D2 eredeti vázlatait, a Podracerek modelljeit, és Ralph McQuarrie, a filmbeli univerzum tervezőjének festményeit. Filmbeli űrhajók – például a Millennium Falcon és az X-Wingek – modelljei is láthatóak lesznek. Kötelező megtekinteni a jelmez kiállítást, ahol körbejárhatod Darth Vader és a birodalmi harcosok ruházatát. Lesz egy olyan bolt is, ahol majd minden olyan, a filmmel kapcsolatos dolgot megvehetesz, amire nincs is igazán szükséged. Felmóttéknek tiz, gyerekeknek nyolc font. Nagyszerű.



• Rooby Rooby Roof! A világ leg-híresebb dán dogja, Scooby Doo végre talált valakit, aki érez magában annyi erőt, hogy felkarolja. A hatalmas THQ ragadta meg az alkalmat és Scooby Doo-t, hogy 2003-ig szóló licenz-szerződést kössön vele. Remélhetőleg még az év végéig készen áll majd a megjelenésre az új játék. Reméljük, hogy egy nagy 3D-s kalandjáték lesz. Két jótanács a THQ-nél lévő barátaink számára:

1) Daphne-nak muszáj szerepelnie benne, annyira aranyos. 2) Azt a kis idegesítő Scrappyt pedig mindenképpen ki kell hagyni!

• A Namco bejelentette, hogy a nagyszerű együttessel kötöttek szerződést a *Ridge Racer V* zenejének elkészítésére. De kik ezek? Nos azt írják, hogy „népszerű zene” és a „híres japán zene-szerző” Mijk Van Dijk. Hogy nem hallottál még a Boredomsról, a Cibo Mattoról és a Seagull Screaming Kiss her-ről? Na mindegy, egyébként a játék ezen kívül kompatibilis a Neg-Connal, a Jog-Connal, és a Dual Shock Joypad mindkét típusával.



A **TOCA** következő részének készítője Gavin Raeburn mesél az új pályákról, autókról, valamint a PlayStation 2-vel kapcsolatos terveiről.



INDÍTSUK A MOTOROKAT...

GAVIN RAE BURN

AZ AGY A *WORLD TOURING CARS* MÖGÖTT

Gavin Raeburnnel, a Codemasters cég által jegyzett *TOCA* sorozat fejlesztőjével beszélgettünk. Az exkluzív interjúban meg tudhatunk pár dolgot a sorozat következő eleméről, a várva várt *World Touring Cars*ról.

PSM: Mire összpontosít leginkább az új játék?

Gavin Raeburn: Egyszerűen a valaha PlayStationön megjelent legjobb, leg-szórakoztatóbb autóversenyzős játékot szeretnénk volna megteremteni. Hogy ezt elérjük teljesen új alapokról kellett indulnunk. A *TOCA* 1 és 2 fejlesztése során tanultakból kiindulva, olyan új elemek bevezetésével, melyek az eddigiek során hiányoztak, próbáltuk a minden szempontból ideális autóverseny-szimulátort meg-

teremteni. Minden olyan tényezőt, amely a játék élethűségét növeli, újragondoltunk és áttervezünk. Az autók sérülései, a versenyközeli élmény, a számítógépes versenyző intelligenciája, a pályák variálhatósága, a kocsik és ütközések fizikai tulajdonságai mind, mint a játék fejlesztésének kiemelkedően fontos részét jelentek meg.

PSM: A *World Touring Cars* cím a já-

ték globális jellegét mutatja. Jellemző lesz ez magára a játékra is?

Gavin Raeburn: Igen, a játékosoknak alkalma nyílik, körbeszárguladni a Földet. Ennek megfelelően öt nagyobb földrészen – Európán, Észak-Amerikán, Dél-Amerikán, Ausztrálián és Japánban – áthidaló veressorosozaton vehetnek részt. Azon dolgozunk, hogy az előző *Touring Car* játékokhoz képest megduplázzuk a pályák számát, és a sokszínűség, ami ezeket jellemzi különösen elégedetté tesz. A palettán szerepelnek szűk városi körutak, csak-ügy, mint pár FI-es terep, valamint számos, a saját ötleteink alapján kialakított pálya.

PSM: És milyen kocsikkal száguldozhatunk?

Gavin Raeburn: Lesz néhány Peugeot, Toyota, Renault, Volvo és Nissan modell. Ezek mellett olyan csermegék is megtalálhatóak lesznek, mint az Audi TT és a Subaru Impreza.

PSM: Eddig sokat bírálták az autók sérülésrendszerét. Mennyiben lesz ez más most?

Gavin Raeburn: A játékban mindazok a törészónák megtalálhatóak az autó-



kon, mint a való életben. A kocsikat felépítő minden különálló rész egymástól függetlenül sérülhet, attól függően, hogy a kocsi melyik oldalával ütközünk. Ez azt jelenti, hogy ha például frontálisan beleszaladunk egy lámpaoszlopba, akkor a kocsi eleje a lámpaoszlop formájának megfelelően fog deformálódni, és az elváltozás nagyságát a fellépő erő fogja meghatározni. Ha pedig egy autó bizonyos nagyságú sérülést okoz a saját kocsinkban, akkor egy ennek megfelelő nagyságú nyom marandóan látható lesz.

PSM: Mennyiben fogják az autók menettulajdonságait meghatározni a sérülések?

Gavin Raeburn: Az ütköző zónák

így működnek, mint a valóságban. Történet addig gyűrődnek, amíg a belső biztonsági részt el nem érik. Teljesen összetörhetjük az autónkat, elveszítjük az egyik kerekünket, és így is, a valóságnak megfelelően végigkacsázhatunk három keréken a pályán.

PSM: A számítógépes versenyzők vi-

„Teljesen összetörheted a kocsidat és még így is végigkacsázhatsz a pályán”

selkedése a valóságos autóversenyzők viselkedését idézi majd?

Gavin Raeburn: Minden olyan pályán, ahol a gyakorlatban is versenyeznek touring autók, ott valóságos versenyzői magatartások adatai alapján alakítottuk ki a számítógépes szereplő reakcióit. Minden kocsinál meglesz a megfelelő kanyar ív, féktá-

volság, maximális sebesség, gyorsulás, és minden MI versenyző elköveszheti azokat a hibákat, amit a játékosok.

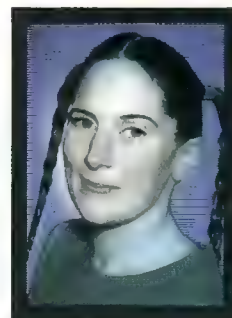
PSM: Mit hozhat a jövő az autós játékok terén, a PlayStation 2 megjelenésével?

Gavin Raeburn: Azt hiszem, hogy a technikai oldal kevésbé lesz lényegi

tényező a játékokban. A kerettörténet és a játszhatóság még az eddigiéknél is fontosabbá, az autók fizikai jellemzőinek valósághű kialakítása pedig alapkövetelménnyé válik. Az ütközések megjelenítését tovább fejlesztik, és a kocsikon keletkező sérülések is kidolgozottabbak lesznek. A számítógépes versenyzők tulajdonságain az emberi tényező eddigiéknél is hangsúlyosabb figyelembevételével lehetne javítani. Természetesen nagyot fognak fejlődni a speciális effektusok – a polygonok számának növekedése szükségszerűen az időjárás hatásainak részletesebb kialakítása, valósághűbb animációk stb., felé tereli a fejlesztést.

PSM: Van bármilyen terv egy *Touring Car* megjelenítésére az új konzolon?

Gavin Raeburn: Nos, ezt majd meglátjuk. **DM** ■



LOADING

Catherine Channon, a Sky One borsorkányos hajú riportere otthagyja a képernyőt, és a *PSM*-nél keres nyugodtabb életet...

SZÓCSŐ

ELNÉZÉST URAM. VAN ÖNNEK ERRE LICENSZE?

Egy jó ideje megfigyelhető, hogy a játékok képe szép lassan megváltozik. Már nem arról szól a dolog, hogy a lehető legjobb játékot alkossák meg, hanem, hogy a lehető legtöbb pénzt zsebeljék be. Tíz, talán még öt évvel ezelőtt is olyan mélyre áshatta az ember egy játékba magát, hogy nehéz lehetett visszatérni a való életbe. Most azonban úgy tűnik, a kiadók eladták a lelküket a piacnak. Az eredetiség már nem egy alapvető követelmény. Minek megerőltetni magukat egy új játék kitalálásával, ha megtehetik, hogy csak felfrissítenek és újracsomagolnak egy régit?

A gyakorlat, hogy megvesznek olyan népszerű címeket, mint a *Star Wars* (*Baljós Árnyak*), a *Tomorrow Never Dies*, és csinálnak belőlük egy-egy rosszul játszható játékot, elfogadottá vált. És mivel a nagy forgalmazói láncok egyre inkább kapnak ezekre a címük miatt könnyen eladható játékokra, nem csoda, ha a kiadók tömegével tudnak ezekből eladni.

Egyre kevesebb az olyan játék, mint a *Final Fantasy VIII*, ami nem probléma a játékosok többségének, de mi lesz azokkal a megszálottakkal, akik a játékipart azzá tették, ami ma? Egyre inkább elvesztik a lelkesedésüket látva ezeknek a címük alapján eladható játékoknak a gyermekien egyszerű felépítését. Bár ez a folyamat sokaknak elkerülhette a figyelmét, mégis nagy hatással lehet a jövőre nézve. Egy iparágban, ahol valaha a játszhatóság volt a meghatározó elem, most a pénz vette át a hatalmat, és sok minőséget jelző cím nem tud megfelelő eladási statisztikát produkálni, mert nincs mögötte a megfelelő háttér. Sokszor hasonlítják össze a zenét és a játékokat. Vajon mikor jön el az az idő, amikor a játékok világában is az lesz a jellemző, ami zenében a Spice Girls világa? Nos, lehet, hogy már el is jött... ■



FILMREVELEI

DR. HOLLYWOOD KOPOGTAT.
ENGEDJE MÁR BÉ VALAKI...

5. Medal of Honour

„Azt mondták, hogy a náci belső gépezet áthatolhatatlan.
Rosszul tudták.”

Rendező: Steven Spielberg

A CSELEKMÉNY

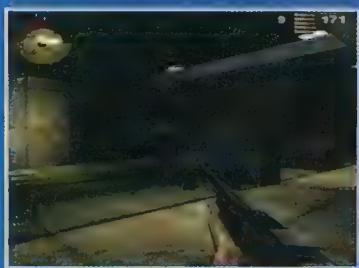
A Második Világháború vége felé a Szovetségek lerohozzák a Stratégiai Szolgálatok Iradóját, hogy belülről vezessenek titkos támadásokat a német hadigépezet ellen. A többszörösen kitüntetett Jimmy Patterson dobja ellenséges vonalak mögé és több titkos művelet révén be kell kerülnie, majd szabotálnia kell egy hírhedt SS vezető által irányított, erősen védelmezett náci bázist. A Szovetségek úgy gondolják, hogy a bázison közel állnak az atombomba kifejlesztéséhez, Patterson kettőn segítik céljai elérésében: a francia ellenállás egy tagja, valamint egy, a bázison lévő náci kettős ügynök. Az egész háború kimenetelét annak az akciónak a sikerétől függ.

A LÉNYEG

Egy Bond jellegű film, de ezúttal Második Világháborús körülmények között.

SZABAD UTAT NEKI, VAGY POKOLBA VELE?

Amit Mr. Spielberg el akar érni, azt el is érte. A Dreamworks csinálta a játékot, úgyhogy biztos előjoga lenne a filmhez. Nagyszerű befejezés lenne a Második Világháborús trilógiájának *Schindler Listája* - A sötét oldal - Ryan közlegény megmentése - Tökéletesen realizált harc jelenetek. *Medal of Honour* - Emberkezelték a háború akciói nem elégedett hőseiről. Carlyle egyre növekvő szótömege jól mutatná Byrne többször bizonyította, hogy tud rossz lenni (pl. Közönséges bűnözők), és Spielberg barátai közül biztos meg tudná győzni valakit De Nirot, hogy vállalja el az OSS parancsnoki tisztséget. Részletes korbálat, sok feszültség, a világ náci perspektívából. A Das Boot, a James Bond és a Die Hard filmek egy világa. Most már jöjjön a film képernyőre.



A gonosz Willem Dafoe bármelyik dobos mögött rejtőzködhet.

SZEREPOSZTÁS



▲ Jimmy Patterson tizedes - Robert Carlyle



▲ Náci kettős ügynök - Willem Dafoe



▲ OSS főparancsnok - Robert De Niro



▲ A vonzó, de intelligens nő a francia ellenállástól - Juliette Binoche



▲ A gonosz SS parancsnok - Gabriel Byrne

Képek: All Star

A JÖVŐ ARCA GONOSZ...

MÉG TÖBB DOHÁNY, RAIMI

EVIL DEAD FOLYTATÁS PS2-RE

Míg a munka folytatódik az *Evil dead: Ashes 2 Ashes* című játékon, amely Sam Raimi sötét humorú horror trilógiájának alapján licensz-szel készül, a játék kiadója, a THQ már most a sorozat PS2-re való átültetésére készül.

Beszéltünk a producerrel, Scott Kragerrel, aki feltárta, hogy a játék folytatásának tervei már készen vannak, és azt is, hogy az már valószínűleg PS2-n fog megjelenni.

„Már most megvan a folytatás sztorijának nyers váza” erősítette meg Krager. „Ennek nagy részét azon elemek alkotják, amelyek eredetileg az első részben lettek volna, és amelyekről útközben jöttünk rá, hogy egyszerű keretet adnak egy második történethez. Mindenképpen szeretnénk Ash sztoriját folytatni.

Annak ellenére, hogy az *Ashes 2 Ashes* nem fog, csak az év végén megjelenni Krager csapatának már most ambíciós tervei vannak a folytatással kapcsolatban.

„Nagyon szeretnénk PlayStation 2-n megcsinálni – ismerte be Krager –, de nem hiszem, hogy ezzel lezárunk ezt a játékot, inkább csak egy alapot teremtenénk a következő generációs folytatásoknak.”

A PSM egyetért azzal, hogy csak a PlayStation 2 lehet képes megfelelően visszaadni Bruce Campbell egyedülállóan rugalmas figuráját. ■



Mr. Ash. Talán ő, pestesei meg a videojátékok hőse. Lehet ezt még fokozni?

AZ IGAZSÁG FÁJL

KARESZ LEVELE
BUDAPESTRŐL

Please Use
the Postcode



A legtöbb ember arra a válasza, hogy mit csinál hétvégénként azt válaszolja „buliztam a haverokkal” vagy „kirúgtam a hámból”. Az én hétvégeimre is ez a jellemző, csak a buli főszereplője a kérdés. Ez pedig nem más, mint a Sony kis szürke figurája, valamint a *Gran Turismo 2*, *Ace Combat 3*, *Fighting Force 2* játékok. Ez méltó lezárása a farsztó munkának. Persze legutóbb valamelyik enyhén spicces barátom ráöntötte a whiskeyt a Multi Tapemre. Én soha nem tennék ilyet, hiszen pincéreként dolgozom, de hát ezért vannak az embernek barátai... Végül is kit érdekel... A jövő szép, a jövő a PlayStation jelenti, a jövőt most Jim Beam borítja... Éljen a Sony!

Karezs harci rinócóroszt kap ajándékba, az csak megvizsgálja.

Furcsa PlayStation tapasztalataid vannak? Küldd be őket (egy igazolványképpel) és nyerd egy díjat.

Computer Média
Kiadói Kft.
Budapest,
Óbudai-sziget 131.

1033



Tony Mott, a világ leghitelesebb és sokoldalú videojáték-magazinjának, az Edge-nek a szerkesztője.

A JÖVŐ PRÓBÁJA

A PS2 NEM CSAK OKOS LEHET, DE SZÉP IS

Néhány kommentátor eltűnődött a Sony azon határozatának jelentésén, miszerint a PlayStation 2-nek olyan szórakoztató eszköznek kell lennie, ami illik a nappali berendezéséhez.

Már sokan elmondták, hogy a PS2 formatervezési jellege meglehetősen furcsa párhuzamba áll a 1990-es Bang & Olufsen-nel, és fonák módon az 1970-es Bush-sal. De vajon milyen esztétikai benyomásokat fog kelteni az új konzol a fogyasztókban? Voltak olyan idők is, mikor ilyesfajta szempontoknak nem tulajdonítottak jelentőséget. Igazi rajongókhoz illően a videojátékok szerelmesei – akiket bizonyos emberek csodabogaraknak tartottak – fűtültek a játékgép kinézetére. Számukra az egyetlen igazán fontos dolog a teljesítmény volt. Máskülönben, hogy uralhatta volna 70-es évek végi, 80-as évek eleji nyugati videojáték-világot minden idők legrondább konzolja, a famintás-tapétájú Atari VCS? Nekem nincsen hordozható MP3-as lejátszóm, mobiltelefonnal sem tudok böngészni az Interneten, és olyan WC-m sincs, ami a székletem analizisének eredményét közvetlenül a körzeti orvosomnak küldi modemen keresztül (igen, vannak ilyen dolgok, természetesen Japánban). Ennek ellenére igen nagyra értékelem ezeket az eszközöket. Azonban ezen eszközök funkcionálissága és nem a formatervezése az, ami felkelti az érdeklődésemet. Kit érdekel a doboz külalakja, ha az olyan autókat tud modellezni, mint amelyek a nagyszerű GT2000-ben jelennek meg? Engem ugyan nem! De annak az alkalmi fogyasztónak, aki azért vásárol meg boldogan egy autót „mert jól néz ki”, a csomagolás éppen olyan fontos, mint a tartalom. A Sony telitalálatot ért el a PlayStation 2 megformálásával, így a vásárlók minden szintjének elnyeri tetszését, kezdve a „Hűűű...egy PlayStation 2 – király!” megnyilvánulástól a „Papi, ez mire jó?” kérdésig. Akárhogy is a Sony egy olyan „fenevadat” alkotott, melynek formája egy napon olyan hétköznapi lesz, mint napjainkban a walkman. ■

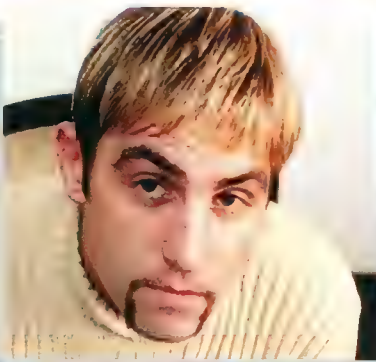
Egy dörzsölt pizzafutárt New York és Európa barátságtalan utcái sem ijesztik el.

PSM CHARTS

MI AZ, AMI MEGY,
ÉS MI AZ, AMI NEM
A PLAYSTATION
VILÁGÁBAN

MURÁNYI MAGYAR PLAYSTATION JÁTÉKELADÁSI LISTA

1. TOY STORY 2 – ACTIVISION
2. GRAN TURISMO 2 – SONY
3. TOMB RAIDER THE LAST REVELATION – EIDOS
4. STAR WARS: THE PHANTOM MENACE – LUCASARTS
5. METAL GEAR SOLID – KONAMI
6. GRAN TURISMO – SONY/PLATINUM
7. DRIVER – GT
8. QUAKE 2 – ACTIVISION
9. RESIDENT EVIL 2 – VIRGIN/PLATINUM
10. TOMORROW NEVER DIES – EA
11. COLIN MCRAE RALLY – CODEMASTERS/PLATINUM
12. FORMULA ONE '99 WORLD GRAND PRIX – EIDOS
13. FIFA 2000 – EA
14. MEDAL OF HONOUR – EA
15. CRASH BANDICOOT 2 – SONY/PLATINUM
16. TEKKEN 3 – SONY/PLATINUM
17. MORTAL KOMBAT TRILOGY – GT/PLATINUM
18. ODDWORLD: ABE'S ODYSSEY – GT/PLATINUM
19. ALIEN TRILOGY – ACCLAIM/PLATINUM
20. ODDWORLD: ABE'S EXODUS – GT
21. SILENT HILL – KONAMI
22. TOMB RAIDER 2 – EIDOS/PLATINUM
23. DOOM – GT/PLATINUM
24. METAL GEAR SOLID VR MISSION – KONAMI
25. TOMB RAIDER 3 – EIDOS
26. WUTANG: TASTE THE PAIN
27. CROC: LEGENDS OF THE GOBBOS – FOX/PLATINUM
28. TECNHU: SEALTH ASSASINS – ACTIVISION
29. TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP – CODEMASTERS
30. CRASH BANDICOOT – SONY/PLATINUM
31. SHADOWMAN – ACCLAIM
32. 4D WINKS – GT
33. FIGHTING FORCE 2 – EIDOS
34. TONY HAWK'S SKATEBOARDING – ACTIVISION
35. TARZAN – SONY
36. DIE HARD TRILOGY – EA
37. TOCA 2 TOURING CARS – CODEMASTERS
38. CARMAGGEDON – SCI
39. THE LOST WORLD: JURASSIC PARK – SONY/PLATINUM
40. HERCULES – SONY/PLATINUM



AMIVEL MI JÁTSZUNK

Horváth Henrik
A magyar PSM főszerkesztő-
helyettese

1. GRAN TURISMO 2
2. MEDAL OF HONOUR
3. TEKKEN 3
4. FIFA 2000
5. PONG



AMIVEL A HÍRESSÉGEK JÁTSZANAK

A lista nem sorrendet jelent, Előd mindegyiket egyformán szereti. Ezek azok a játékok, amelyek a PlayStationös évek alatt a szívéhez nőttek.

1. Crash Team Racing
2. Ape Escape
3. Pac-Man World
4. Crash Bandicoot 2
5. Croc



AMIVEL ŐK JÁTSZANAK

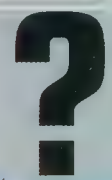
Andrew Kennedy SCEE
Cambridge Studio

1. GRAN TURISMO
2. DRIVER
3. POINT BLANK
4. MEDIEVIL
5. LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

NEKED VANNAK KEDVENCEID?

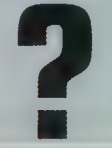
Biztosan vannak. Miért nem küldöd el nekünk?
A PSM várja a leveleiteket, 5 kedvenc
PlayStation játékból álló listát és egy fotót kell
küldönetek. Havonta egy szerencsés olvasó
listája megjelenik ezen az oldalon.

Erre a címre küldjétek a leveleket:
Budapest 35, Pf. 141. 1306



AMIVEL TI JÁTSZOTOK

Várjuk a Ti listáitokat is!





CMG/Hungary

2000 MÁRCIUS

UCMG MŰVÉSEK

ANIMA SOUND SYSTEM > ARMAND VAN HELDEN >
ALEXI DELANO > AMORF ÖRÖGOK >
ANDREW RICHLEY > ATOM > BASSFACE SASCHA >
BASIC IMPLANT > BERNATHY & SON > CHRIS LIEBING >
COMMANDER TOM > CORES > DANNY TENAGLIA >
DAVID ALVARADO > DE-PHAZZ > DEUTSCH GABOR >
FUTURE FUNK > GAYLE SAN > GOLDEN ARMY >
GOLDEN TONE > HARDFLOOR > HARDY HELLER >
HOMEGROWN > IAN POOLEY > JARK PRONGO >
JUSTIN BERKOVÍ > LEMONGRASS > LEXICON >
MARCELL > MARSHALL JEFFERSON > MONIKA KRUSE >
NAN-D > NOSTRUM > PALOTAI > RYAN RIVERA >
STEVE STOLL > TERRY LEE BROWN JR. > TIMEWRITER >
DJ TIESTO > TIMO MAAS > YONDERBOI ...

UCMG CÍMKÉK

AUDIO > GAMB > HARTHOUSE > MOLE >
MONOID > NOOM > PLANETARY CONSCIOUSNESS >
PLASTIC CITY > REEF > SMOKIN' DRUM >
TECHNOGOLD > TIME UNLIMITED > TONIKA >
TOUCHTONE > UGAR ...

UCMG VÁLOGATÁSSOROZATOK

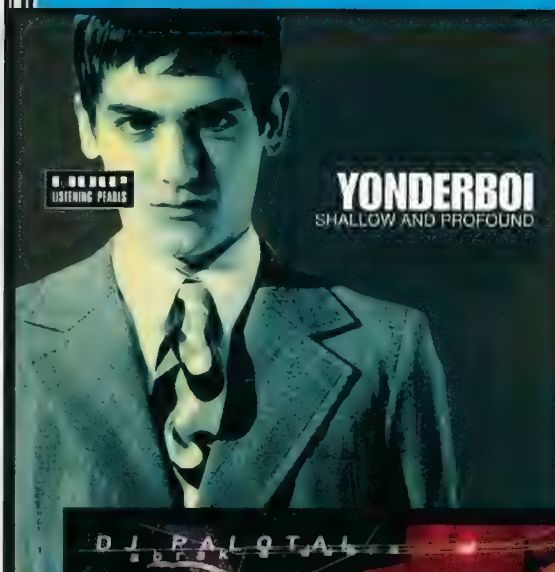
AUDIO COMPILATION > BLACK VIBES >
BREAKING THE ICE > CLUB HITS >
DISCO CLASSICS > DJ MIX SERIES >
GLOBAL CLUBBING > HARDTRANCEMANIA >
HOUSEPLOSION > LEGENDS ON ACID >
LIVING SOME DREAMS > MISSION COMPLETE >
MIX UNLIMITED >
MOLE LISTENING PEARLS > SCIENCE FICTION JAZZ >
TERRY'S CAFÉ >
THE SOUND OF A DECADE > TRANCE CENTRAL >
TRANCEFORMATION > MAGYAR UGAR ...

**A TELJES
CD/MC
KATALOGUS
INGYEN
MEGRENDELHETŐ!**

Under Cover Music Group Magyarország Kft.
Edömer u. 6/302 > H-1113 Budapest, Hungary
Tel: +36.1.2091741 > Fax: +36.1.3334076
www.ucmg.com > e-mail: info.hu@ucmg.com

FORRÓ VONAL: 06.30.9705235

UCMG/Hungary



YONDERBOI > SHALLOW AND PROFOUND NAGYLEMEZ

"IGAZI MESTERTOLVAJ"
(JÓRG SÜNDERMEIER,
BEAM ME UP, NÉMETORSZÁG)

"GREAT STUFF" (JASON WHITTAKER,
PSCHENT MUSIC, PARIS)

"SOKAK SZEMÉT KI FOGJA NYITNI"
(JAN VAN DEN BERGH, N.E.W.S., BELG)

"AZ UTÓBBI ÉVEK LEGJOBB LEMEZE"
(BRIGITTA SMART, MTV UK, LONDON)

"MAGYARORSZÁGON ILYEN MEG NEM
VOLT" (PALOTAI ZSOLT, TILOS RADIO
BUDAPEST)



DJ PALOTAI abrak.a.dubra MIXALBUM

"KOSSUTH DIJÁT"
PALOTAI ZSOLTNÁK!
(NEPSZABADSÁG, BUDAPEST)

"AZ EV LEMEZE"
(LEVAY TAMÁS,
PÉTOFI RADIO, BUDAPEST)

"BARMELY COOL ANGOL CÍM"
BÚSZKE LEHETNE HOLNAP A
"AMIT TI OTT"
MAGYARORSZÁGON M
ÖSSZERAKTATOK
JUSTIN RUSHMOORE
FINGER LICKIN' RECORDS
(LONDON)

"WHAT AN IMPRESSIVE RECD"
GREAT SELECTION, SPLENDID
MIXES
(KIRK PASKAL,
WMC, MIAMI)



THE GOLDEN ARMY > EGOMACHINE NAGYLEMEZ

"KIS HAZÁNKBAN EGYENI AMIT MŰVELNEK... AKINEK BEJÖN... AZ
CSENDBEN ÖRÜLJÖN... HOGY ILYEN LEMEZ SZÜLETHETETT ITTHON"
(PRITZ PETER, FREEE MAGAZIN 00/02, BUDAPEST)

"DÖVŐBŐL TÁPLÁLKOZÓ POPULÁRIS ZENE"
(K. WAGNER ZENESZOCIOLÓGUS, DILSBERG)



ANIMA SOUND SYSTEM BUJDOSÓ NAGYLEMEZ

"ÉN PEDIG SZOMORUSÁGOT ÉRZEK, MELY SZOMORUSÁGOT"
(PHREAKMAN01@HOTMAIL.COM)

NÉV:

MEDIEVIL II

SZÉLJEGYZET:

VIKTÓRIA VAN URALMON, DIVATBA JÖTTEK AZ ALSÓSZOKNYÁK, ÉS AKINEK MINDEZ NEM TETSZIK, AZ AKASZTÓFÁRA KERÜL

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ: Harmadik személyes akció-kaland

KIADÓ: SCEE

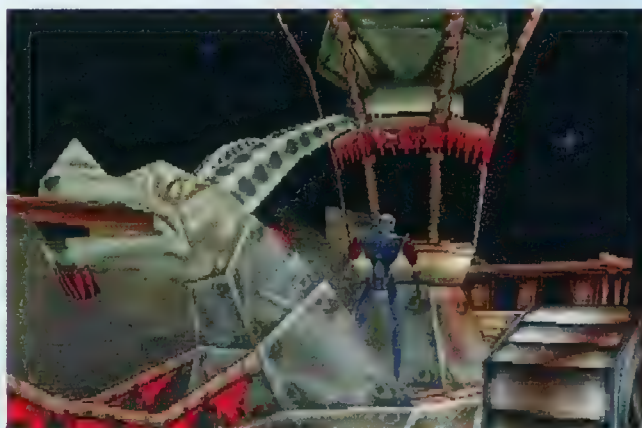
FEJLESZTŐ: In-house

MEGJELENÉS: Április

CD INFO:



KARAKTER DESIGN:



Dan egyes ellenségei még nála is csúnyábbak, és szinte bárhol felbukkanhatnak.

RÁHATÁSOK

A *MediEvil* a Tim Burton-szerű látványairól, a kifejezetten angol humoráról és Dan Fortesque-ről, a szerencsétlen csontvázról volt híres. Amikor James Shepherd a játékot ért ráhatásokról kérdeztük, bevallotta, hogy főként a játék elődjéből és a *Folytassa...* sorozatból merítette ötleteit. Jó, jó, de



mi a helyzet Tim Burton remekművével, a *Nightmare Before Christmas*-szel? Senkinek sem

tűnik fel, hogy a két főhős egy kicsit túlságosan is hasonlít egymásra?



Az új képességek egyike a mászás, amellyel több, eddig elérhetetlen helyet deríthetünk fel.

Dan Foortisque-t, a *MediEvil* csontvázszerű és enyhén ütődött főhősét a jól megérdemelt halál utáni szundikálásból riasztja fel tapintatlanul új ellensége, Lord Palethorn. Legalábbis ez az, amit el akarnak hitetni a gyanútlan játékoskal. Szerintünk azonban ezt a szörnyű tettet nem más, mint a Cambridge-i illetőségű SCEE követte el. Szerencsére sikerült utolérnünk a tett értelmi szerzőinek egyikét, a creative directorként működő, és a *Folytassa...* sorozat elkötelezett híveként ismert James Shepherdet.

Amikor megkérdeztük, hogy ez az újabb Dan túlvilági életébe történő betolakodás áll-e valamilyen összefüggésben a *MediEvil*-ben történtekkel, Shepherd így válaszolt: „A *MediEvil II* jóval az eredeti játék után, a viktoriánus korban játszódik, de azért elég sokban hasonlít az elődjére. A történet 500 évvel az első *MediEvil* eseményei után kezdődik, amikor is a nagyravágyó és gonosz varázsló, Lord Palethorn megkaparintja annak a bizonyos varázskönyvnek néhány lapját, amely olyan sok galibát okozott az eredeti játékban. Életre hívja a már jól ismert varázslatot, de ahhoz, hogy az életre kelt holtak felett teljes hatalmat élvezzen, szüksége van a könyv többi részére.

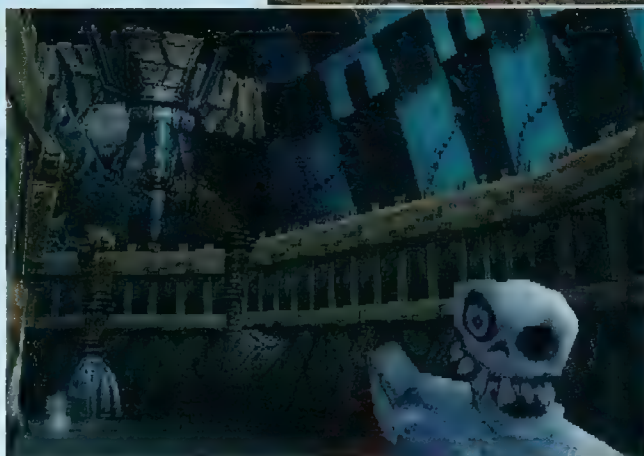
Dan szerepében meg kell akadályoznunk, hogy Palethorn hozzájusson a könyv többi részéhez, és hatalmába kerítse a viktoriánus London utcáin garázdálkodó élőhalottakat. Ehhez azonban a kor olyan hírességeivel is meg kell küzdenünk, mint Hasfelmetsző Jack, Frankenstein vagy Drakula Gróf. „Szerencsére Dan fegyverzete is sokat változott az előző részhez képest.” - folytatja James.

„A *MediEvil II*-ben megtartottuk az eredeti, jól bevált fegyvereket, és ehhez jön még egy sor, a viktoriánus kornak megfelelő újdonság.

„Ugyanaz a szerencsétlen, esetlen csontváz, aki eddig volt”



Készülj fel a viktoriá-
nus kor összes rémségére,
ahogy London óvárosának
utcáin sétálsz.



A főgonoszok jobban néznek ki, mint
valaha, és már csak a méretéből ítélve is biztosak
lehetünk benne, hogy ez a drágaság még a
legedzettebb játékosokat is megzassztja majd.

NÉVJEGY:

LOGO:

SONY



NÉV:

James Shepherd

BEOSZTÁS:

Creative director

SAKMAI

Filmes területen kezdett,
és csak négy éve foglalko-
zik játékokkal.
A *MediEvil II* lesz a méso-
dik PlayStationös játéka.

RÁHATÁS:

Saját bevallása szerint
a *MediEvil*, a középkori
irodalm és a *Folytassa...*
filmek gyakorolták rá a
legmélyebb hatást.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK:

HONLAP:

www.playstation-europe.com

Az ellenfelek meglepően
intelligensek és jól felfegyverezettek
lettek. Próbáljon meg valaki ennek
nekimenni egy szál karddal!

A játékos most már a varázspálcától egészen a speciális zombipusztító puskáig mindent megkaphat." További jó hír, hogy a nehezen kezelhető inventory-rendszer is változáson ment keresztül, így például harc közben is válthatunk fegyvert úgy, hogy nem kell közben leállítanunk a játékot. Ez pedig nem egy lebecsülendő szempont, miközben zombikkal, történelem előtti démonokkal és kövér szakállas nőkkel viaskodunk London utcáin. Ezek az ellenfelek már nem csak arra képesek, hogy porrá zúzzák hősünket, hanem jól fejlett mesterséges intelligenciával is meg vannak áldva, hála a SCEE szakembereinek. A lényeg az, hogy kiszámíthatatlanul cselekszenek, tehát mindenre fel kell készülnünk harc közben.

A 17 pálya, amelyekben olyan helyszínek is megjelennek, mint a Kew Gardens vagy a Greenwich-i kikötő, sokkal nagyobb és összetettebb, mint az előző részben. A megnehezült körülményeknek való megfelelés érdekében a főhőst is felszerelték egy-két új mozgással. „Dan mindent meg tud csinálni, amit az eredeti játékban, sőt, most már mászni és tárgyakat odébbhúzni is tud. Némileg pontosabbá tettük a mozgását, de alapjában véve maradt az a szerencsétlen, esetlen csontváz, aki volt.” – kuncog James, bár mi úgy gondoljuk, hogy ezt nem merné szemtől szembe megmondani az érintett úrnak.

Úgy tűnik, hogy a *MediEvil II* nagy előrelépés lesz az elődjéhez képest, másképlős és gondolkodtató elemekkel megtűzdelve az eredeti *MediEvil* humorát és látványát. Márpedig az sem volt semmi. ■

Justin Calvert

NÉV:

SPIDER-MAN

SZÉLJEGYZET:

A VILÁG LEGDÖGÖ-
SEBB KÉPREGÉNYHŐ-
SE A PLAYSTATION
BEHÁLÓZÁSÁRA KÉ-
SZÜL

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ: 3D akció/kaland

KIADÓ: Activision

FEJLESZTŐ: Neversoft

MEG-
JELENÉS: AugusztusKARAKTER
DESIGN:

**Egy pillanat, ez tény-
leg a Tony Hawk's engine-je
lenne? Egy kicsit mintha
megváltozott volna a desz-
kás srác...**

SPIDER-MAN A FILM

Eredetileg James Cameron rendezte volna, Schwarzenegger lett volna benne Doc Octopus, a Pókembert pedig vagy Michael Biehn (*Aliens*) vagy a kis édes Leonardo DiCaprio játszotta volna. Még Peter Parker szobáját is elkészítették, de a falakra kiragasztott U2 poszterek alapján nem sok jót lehetett

jósolni a filmnek. „Ha minden jól menne, meg lehetne csinálni – még akkor is, ha a pszichológusom szerint nincsenek szuperképességeim” – mondja Chad Findley, a Neversoft pókember-játékának vezető designere. „Szerintem Dave Foley (*Kids In The Hall*) tökéletes lenne Peter Parkernek.” Ezen kívül vannak

még javaslatunk. Például Sam Raimi (*Evil Dead I-III*, *Darkman*, *Xena*) felajánlkozott rendezőnek, a Pókember szerepére pedig Wes Bentley-t (*American Beauty*) vagy Nicholas Brendont (*Xander*) ajánlotta. Bár Raimi eddig csak közepes minőségű kalandfilmeket tudott produkálni, ki tudja, talán megembereli magát...



A Spider-Man cselekményéről még nem tudunk részleteket, de a Neversoft szerint a 60-as, 70-es évek történeteit fogják a legújabb formába önteni. Alig várjuk...

„A

tény hogy Pókemberként léteztek... A falmászás és a hálókön hintázás...” – Szünet – „Ez túl szép ahhoz, hogy igaz legyen.”

Igaz, hogy Chad Findley fenti kinyilatkoztatása nem mondható igazán elfogulatlanak, de hadd magyarázzuk meg. Szóval, Chad a Neversoft egyik vezető designere, azé a Neversofté, amely mostanában ugrott be a köztudatba a *Tony Hawk's Skateboarding* révén. „Kábé egy éve” a *Spider Man*-en dolgozik, és éppen most kérdeztük meg tőle, hogy mi az a játékban, ami a legjobban tetszik neki. A válaszból legelőször is az tűnik ki, hogy Chad igazi *Marvel Comics*- és Pókember-rájongó. „Szinte hihetetlen!” – folytatja – „Pókember-képregényeken nőttem fel, és aztán felmerült, hogy elkészítjük ezt a játékot. Tudtuk, hogy nehéz lesz megcsinálni, de azt is tudtuk, hogy ha összehozzuk, ez lesz az egyik legeredetibb, legfrankóbb dolog a piacon.”

Lehet, hogy frankó, de azt a bizonyos Pókember-hangulatot poligonokból összerakni nehezebb volt, mint azt eredetileg gondolták.

„A legtöbb időt az irányítórendszer és a játékmenet összehozásával töltöttük. Végül is egy olyan fickó, aki falakon mászik, épületről épületre ugrál, tiztonnás súlyokat emelget, és még a veszályt is megéri a „pókösztönével”, igazán megérdemel némi figyelmet.”

Ez a némi figyelem azt jelentette, hogy a világ egyik legkedveltebb képregényhőst egy hozzá méltó játékban kellett elhelyezni – ez pedig igen jó programvázat igényel. Szerencsére a Neversoft-nak éppen volt kéznél egy ilyenje.

„Tulajdonképpen a *Tony Hawk's Skateboarding* engine-jének egy módosított változatáról van szó.” – erősíti meg a hírt Chad.

„Megváltoztattuk a fizikai engine-t, hozzáadtuk a falmászást meg a hálókön hintázást, ilyesmi... Az, hogy Pókemberként mászhatunk és ugrál-

„az, hogy Pókemberként mászhatunk és ugrálhatunk ide-oda, az egyik



Jobb, mint a képregény... Annak ellenére, hogy a játék történetalapú lesz, sok falmászás és ugrálás lesz benne. Valahogy így...



Amire a Neversoft igazán büszke, az a Pókember hálójáratása. Ahogy ők mondják: „Túl szép ahhoz, hogy igaz legyen.”

Mike Goldsmith



A klasszikus ellenfelek, mint Doc Octopus (fent) és a Rinô (lent) is megjelennek. Mi azonban a Vészmanóra várunk...

hatunk ide-oda, az egyik legjobb dolog a játékban. Amikor végre a kezünkbe vehettük a konzolt és legrattuk a srácot egy felhőkarcólóról, aztán kilóvtunk vele egy hálót, hogy ott hintázzon több, mint száz méterre a földtől, majd megkapaszkodjon a falon és felmásson a következő háztetőre – ekkor éreztük úgy, hogy sikerült belevinnünk a játékba a valódi Pókembert.”

„A hálózövés és a hintázás viszonylag egyszerű dolog, de ez nem jelenti azt, hogy könnyű volt megcsinálni is. A legtöbb bajunk a grafikával volt. Nem könnyű feladat alacsony szinten tartani a poligonok számát, és ugyanakkor szép grafikát is készíteni, de azért boldogulunk vele. Már sikerült egy-két egészen látványos dolgot összehoznunk.”

Miután megtekintettük a *Spider-Man*-t jelenlegi állapotában, el kell mondanunk, hogy tényleg jó munkát végeztek a srácok. Bár nem motion-capture technikával készült, az animáció olyan sima, mint a pókselyem, az akció pedig gyors és kemény. Előkerülnek a képregényből már ismert ellenfelek is, és a vak is láthatja, hogy ez nem holmi hirtelen összezsúpolott licenc-alapú ócskaság, hanem egy olyan játék, amelyet képregényrajongók készítettek – képregényrajongóknak. Mindennek ellenére felmerül a kérdés, hogy vajon a Neversoft meg tudja-e majd ismételni a *Tony Hawk's Skateboarding* sikerét?

„Szerintem ez a játék nagyon frankó.” – jelenti ki Chad. – „Azt hiszem, sokan várnak már régóta egy szuperhősös játékra, hogy Pókemberes játékról ne is beszéljünk. Mindettől függetlenül azonban elmondhatom, hogy egy olyan játékot akarunk csinálni, amibe az ember teljesen beleélheti magát, aki magával ragadja a játékost a fantasztikus karaktereivel és történetével, és aminek a végén megmenthetjük a világot – és végül is, ki nem szeretné legalább egyszer megmenteni a világot?”

Egyetértünk. ■

NÉVJEGY

LOGO:



NÉV:

Chad Findley

BEOSZTÁS:

Vezető designer

SZAKMAI MŰLT:

A Neversoft, és a tavalyi év fekete lova, a *Tony Hawk's Skateboarding*. Várható a játék folytatása PlayStation 2-re.

RÁHATÁS:

„Megnéztünk egy pár régi Pókemberes játékot, hogy mi az ami működött bennük, és mi az, ami nem. De főként a *Metal Gear Solid*-ot, a *Zelda*-t, a *Tekken*-t és a *Goldeneye*-t tanulmányoztuk ét alaposan.”

TOVÁBBI INFÓK

HONLAP:

www.neversoft.com

legjobb dolog a játékban”

NÉV:

WALT DISNEY WORLD: MAGICAL RACING QUEST

SZÉLJEGYZET:

**MICKEY BARÁTAI
(MICKEY NÉLKÜL)
KÉSZEK KIHÍVNI A
TEKINTÉLYES CRASH
TEAM RACING-ET**

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ: Gokart racing

KIADÓ: Eidos

FEJLESZTŐ: Crystal Dynamics

MEGJELENÉS: 2000 Március

ÁLLAPOT: 85%



A jobb alsó sarokban lévő térkép rendkívül hasznos lehet az útvonalakban való eligazodáshoz.

A z eredetileg a sokkal kellemesebb hangzású *Disney World Racing* névre keresztelt, s utóbb *Magical Racing Quest* címet viselő játék a legújabb verzió a PlayStationre írt ravaszdi versenyzős szórakozások hosszú sorában, tehát itt az ideje, hogy kiderítsük, hogyan akarja a Disney Club a *Crash Team* uralmát megtörni? Ennek járt utána a *PSM*, mikor interjút készített Steve Papoutis-szel, a Crystal Dynamics társproducerével.

„Ez egy szórakoztató kétversenyzős játék, amelynek üdítő egyversenyzős változata az Adventure Mode, ahol megpróbálhatod összerakni a Walt Disney World mágikus petárdagépét” - mondja Steve, majd rögtön hozzáteszi, hogy a gép tönkrement, mikor Chip néhány makkot véletlenül beleejtett és Dale megbottolt a bekapcsológombban. Brrr.

Meglepetésre a játékban szereplő legnevesebb Disney sztár csupán Chip és Dale, az egyetlen még felismerhető karakter a másodévonbeli Jiminy Cricket. Az összes többi szereplőt - vannak vagy tizen - a Disney speciálisan erre a játékra tervezte. Vajon miért hagyják ki Mickey-t, nem is beszélve Donaldról, Goofy-ról, Minnie-ről és Tarzánról? Steve szerint „a program inkább a vásárló Walt Disney World

versenyekben való jártasságára épít, és nem a filmekre”. Ennek ellenére nehéz elképzelni egy Disney produkciót Mickey egér nélkül. Talán a világ kedvenc rágszálója mégis a négy rejtett karakter egyike lesz?

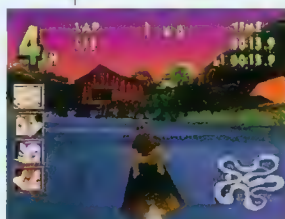
Mindegyik pálya különböző Disney World-os útvonalakon alapszik, sőt egy-némelyik teljesen megegyezik az elődjével. Grafikailag nagyon hatásos a *WDW Magical Racing Quest*-je olyan változatos variációkat kínál utvonallakkal, mint a Space Mountain (Nagy Hegy), a Pirates Of Caribbean (Karib-tenger Kalózsai) és a Jungle Cruise (Dzsungel Körút). A kipróbált Disney-szerű felerősítők és fegyverek a pörgő teáscsészékkel megtévesztően halálosak lehetnek. „Hátradosz egy teáscsészét, és ha a mögöttes jövő ráhajt, biztos, hogy pórul jár” - magyarázza Steve. Hátborzongató.

„Egy olyan intelligens rakétán is dolgozunk, amelyet a játékos közvetlenül irányíthat”. Feltételezhetően hatásos lesz a páncélrekesztő makkok és a flamingókrikettütők vagy valami hasonlók ellen. A *PSM* már előre örül, hogy hamarosan ezeket is megismerheti.

Justin Calvert



Chip és Dale hátul kullognak. Túlságosan belemerültek a vitába.



Bármelyik szerencsés közlekedő, aki eljut Disney World-be, nem fog ebben kételkedni.

NÉVJEGY:

CÉG: Crystal Dynamics

NÉV: Steve Papoutis

BEOSZTÁS: Társproducer

SZAKMAI MŰLT: Steve olyan munkákban vett részt, mint a *Gex 2* és *J*, a *Pandemonium 1* és *2*, az *Akuji* és a *Soul Reaver*.

RÁHATÁS: Mély benyomást tettek rá olyan klasszikusok, mint a *Mario Kart* és a *Rock 'N' Roll Racing*, valamint az úkeletű *Crash Team Racing*.

IDÉZET:

„Hátradosz egy teáscsészét, és ha a mögöttes jövő ráhajt, biztos, hogy pórul jár”

VISZONELADÓK FIGYELMÉBE!

A SONY PLAYSTATION ÉS A SEGA DREAMCAST TELJES TERMÉKSZÁLLAJÁT AJÁNLUK ONOKNEK.



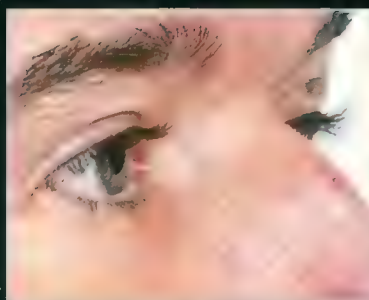
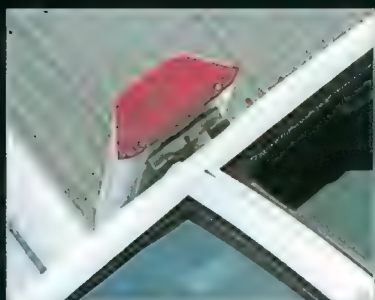
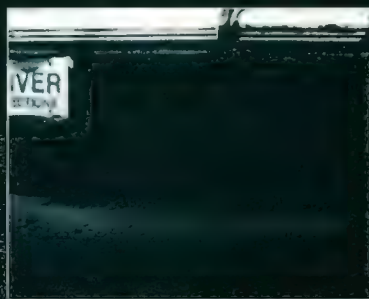
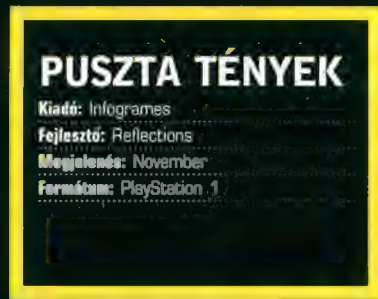
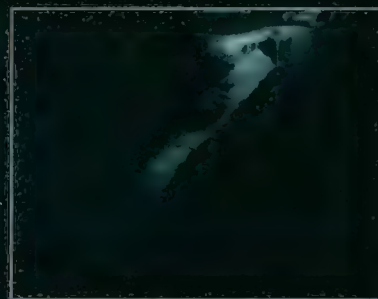
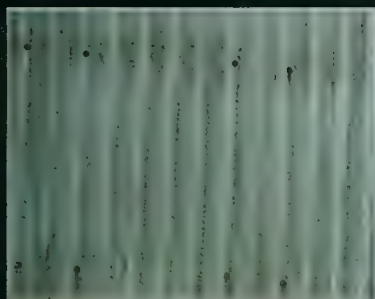
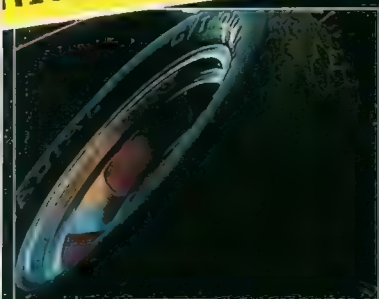
ARKUDA KFT.

1148 BUDAPEST, ADRIA SETANY 4/A

TEL./FAX: 252-1120

SZÍNES

• BÜNYGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BÜNYGYI HELYSZÍN LEZÁRVA •





Szöveg: **Pete Wilton** Képek: **Martin Burton**



AZT CSIRIPELTÉK A VEREBEK, HOGY TANNER
VISSZATÉR. A PSM A FŐHŐS NYOMÁBA
EREDT, DE TANNER MEG SEM PRÓBÁLTA
LERÁZNI MUNKATÁRSAINKAT. BIZTOS MEG
AKARTA MUTATNI MAGÁT. BIZTOS VOLT VALA-
MI TUTI ÖTLETE. VALAMI A DRIVER 2-BŐL...

„Először kétkedünk, mert amikor erre a városra gondolunk, csak a szórakoztatóbevezet jut eszünkbe. Viszont amikor eljutunk oda és jól körülnézünk, rá kell döbbernünk, hogy a helynek a pénzköltés negyeden kívül megvan a maga jókora belvárosa és lakóközze is. Sőt, akár még szivatagi autótúra is indulhatunk, melynek



HELYSZÍN LEZÁRVA • BÜNYGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BÜNYGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BÜNYGYI HELYSZÍN LEZÁRVA • BÜNYGYI HELYSZÍN LEZÁRVA



026



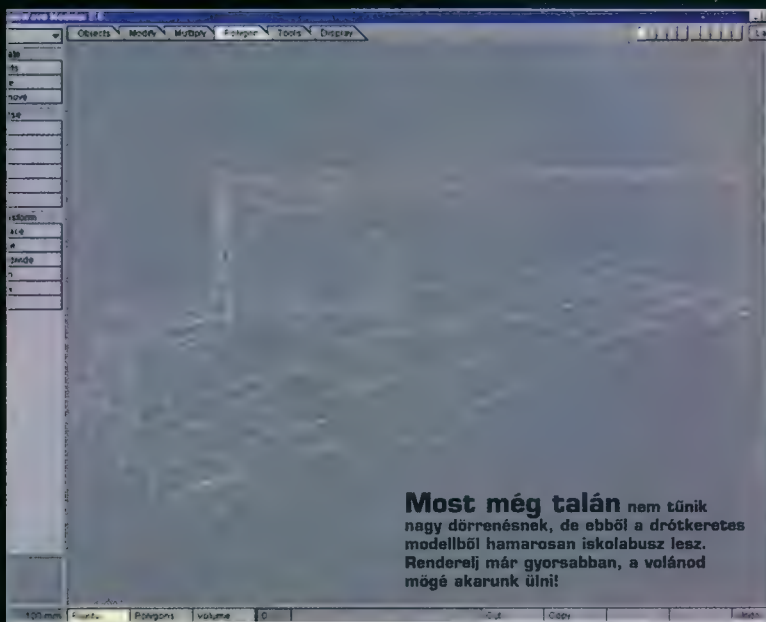
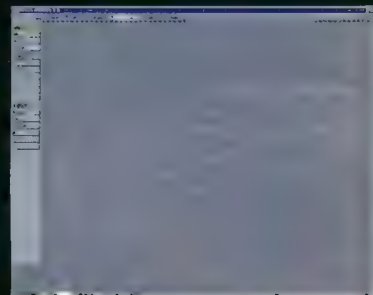
Martin (balra) és Gareth



A Reflections emberei sétakocs-
kázni hívnak minket.



Martin (jobbra)
és Gareth épp
a PSM címlapjára
tesingóznak.



Most még talán nem tűnik
nagy dörrenésnek, de ebből a drótkeretes
modellből hamarosan iskolabusz lesz.
Rendelj már gyorsabban, a volánod
mögé akarunk ülni!

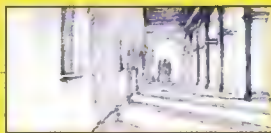
DRIVER 2: TANNER ÚJRA ILLEGALITÁSBA VONUL

Driver 2 néhány évvel az eredeti után játszódik. Tanner, a beépült rendőr, akinek bőrébe bújhattunk már az első részben is, még mindig borotvaélen táncol a törvény és a kétes üzleti karrier között.

„A történet lényegében pár maffiavezérről szól. Solomon Caine egy

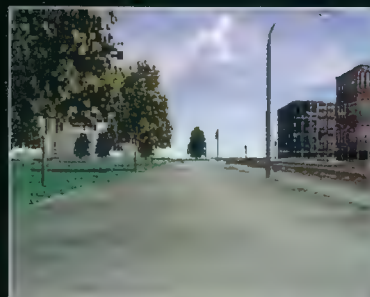
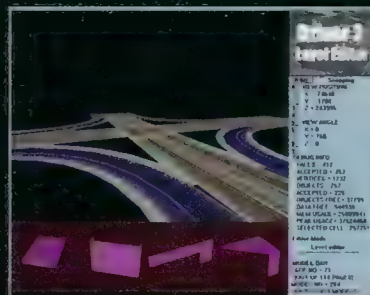
amerikai genet vezet, riválisa pedig brazil, és az Alverro Vasquez névre hallgat. A cselekmény kettejük rivalizálását követi, amely egyre inkább bedurul. Az a feladatunk, hogy rendet tartsunk, így nem robbanhat ki a maffiaháború” – mondja Martin Edmondson.

STOP



güldásban. „Sokkal nehezebb lett a kanyarok bevétele” – mondja Martin, aki egy lapon említi a *Driver 2* száguldozó tempóban bevett utcasarkait a *Colin McRae Rally* ördögi off-road mutatványai. Ezután Rió egyik lakónegyedébe indulunk. Bár még hiányzik az ég és több lényeges terepelem, a prototípus kezelése már is elképesztő, így egy nagyobb fajta jobbkanyart bevéve érezhetjük, hogyan borotválná le az utcasarkot egy 50-es évek beli Cadillac.

Ahogy a drótkeretes tragacsot figyeljük, miközben az Rió egyik sugárútjának élénk színű házai között halad, azon kezdünk filózní, hogy vajon milyenek lesznek a *Driver 2* autói és milyen lesz ezek irányítása. „A fizikai tulajdonságok nem lesznek különösebben átdolgozva az



Nincs okunk többé zsörtölődni a kocsik miatt, hiszen Martin meghallgatta imáinkat: „A Driver 2-ben az autókön kívül buszokat és teherautókat is vezethetünk. Ha úgy tartja kedvünk, csak kiugrunk a kocsiból, birtokba vesszünk egy buszt és már mienk is a pálya. Nincsenek külön olyan küldetések, amelyben buszt kell vezetnünk, de bármikor megtehetjük, ha kedvünk szottyan.”

Gondoljunk csak bele, eljátszhatjuk a *Speed-et*! Ha olyan napunk van, össze is zúzhatunk egy autót a *Heat*-ben látott kamionunkkal! A *Reflections* ahelyett, hogy komikusan könnyűvé tette volna az őriasteherautók vezetését, ugyanolyan makrancossá programozta őket, mint amilyenek a valóságban – így, ha kézfékes fordulólt akarunk végrehajtani egy iskolabusz volánjánál, arra számíthatunk, hogy fejen állva végezzük az utazást.

Szerintem sem hallottunk különösebben panaszkodni az eredeti program autójának számáról, de Martin szerint ezen mindenképp emlíetni kellett a folytatásra: „Alapvető különbség a két játék között, hogy a *Driver 2*-ben kiszálhatunk az autóból. Ennek nagy jelentősége van.” A PSM munkatársai itt szeretnék kifejezésre juttatni véleményüket, mely szerint: „VÉGRE KISZÁLHATUNK ABBÓL A NYÁVALYÁS AUTÓBÓL! NAGY KI-RÁLYSÁG!”

A Reflections nyilvánvalóan olyan cég, amely tudja, mit jelent az, hogy „ambíció” – nem félnek hozzányúlni egy amúgy is bevált recepthez. Azt a lehetőséget, hogy most már elhagyhatjuk a kocsit, Martin özömmel dolgozta be a játékbá. Ez egy bizonyos mértékig szükséges is volt a cselekmény szempontjából. „A küldetések kezdete így jobb” – mondja. „A szokásos ‘három, kettő, egy, ráj!’ duma helyett ezúttal, ha egy követni való fickóra várunk, autók a parkoló egyik végén áll, a csokái a másikon; láthatjuk



Itt is volnánk (már megint)! A *Driver 2* Chicago utcáin is végigvisz minket a belvárostól a lakónegyedek sikátoráig. Így néhány korai kép a játékból.

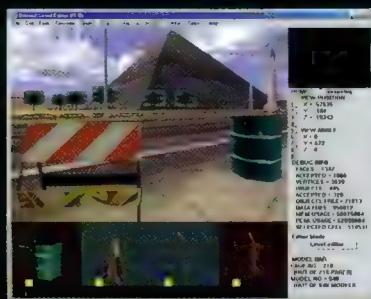


„Alapvető különbség a két játék között, hogy a *Driver 2*-ben kiszállhatunk az autónkból. Ennek nagy jelentősége van” – ME

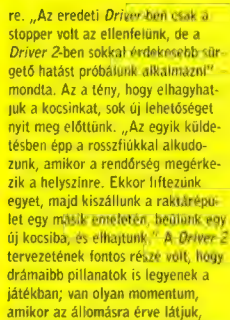


„A *Driver 2*-ben a renderelt részek a képminőség tekintetében egész nagy előrelépést jelentenek” – lelkesedik Martin. A csapat célja az, hogy élő, léktető városi környezetet teremtsen az olyan pillanatokra is, amikor épp semmi gyanus nem történik. „A *Driver* gyalogosai csak sétálgattak, vagy leültek” – panaszkodik Martin – „az új játékban viszont sokkal többféle mozgást végeznek. Például, ha egy tengerparti strand mellett haladunk, láthatjuk a matracokon heverésző embe-

Itt is volnánk (na még egyszer)! Las Vegas a játékban is villogó neonos pompájával jelenik meg, s nem maradnak el a város külvárosai, a belváros és a sívtag sem. Nézzük csak a lenti drótkeretes modelleket.



DRIVER 2: ÚJ KÜLDETÉSEK



hogy egy gémszter egy vasúti hídon hagyott kocsi csomagtartójába zárva várja az érkező vonatot – a feladat ténylegesen a fickó megkeresése. Mással olyan autóbá ulim, amely robánzsákezekkel pakoltak meg, s biztonságos helyre kell vinnünk a négy kerekű guruló löszrakart. Egyes helyeken pedig más autók elől menekülünk, akik egy tekervényes rakta kómpexumban próbálnak falhoz szorítani... „Próbáljuk a játékosokat egy kicsit több gondolkodásra készíteni” – nevet a küldetés-szakértő.

Informátorunk itt elhallgat, mintegy jelezve, hogy mindent elmondott, amit elmondhatott. Itt az ideje hazatérnünk. Hazafele kétszer is belenézünk a biztonsági tükörbe – gondolván, hatha egyszer csak Tanner néz majd vissza. De nem, ő most nincs itt. Ha pedig itt lenne, akkor sem látnánk edig.



UTOLSÓ FIGYELMEZTETÉS

MOST még megveheted...



...a korábbi számokat a **TESCO** áruházakban

990.- Ft -os áron!

Budapest, Fogarasi út - Budapest, Pólus Center - Debrecen - Eger - Kaposvár
Kecskemét - Miskolc - Nyíregyháza - Pécs - Szeged - Székesfehérvár

(Ha lemaradsz róla, reklamációt nem fogadunk el!)

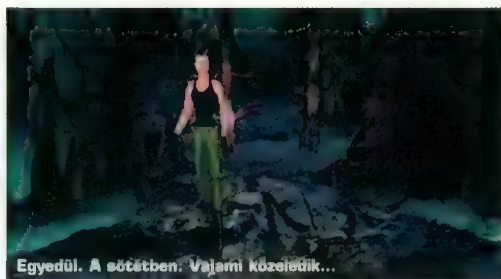


Tágas környezetben mozoghatunk.
Hála Istennek, betételező nőknél.

Hanának tetszik ez a meretis puská. Majdham akkora
 mint egy páncéloköl.

Staatli 'em up (upakode) ita...
de fashinag a fashinag van.

Pizzafolyók a pirkadatban. A jó reakcióidó alapvető fontossága.



Szöveg: Dan Mayers Fotó: Movie Store Collection

Veszedeelmes Idők jönnek...

PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Eidos
Fejlesztő: Kronos
Megjelenés: Március
Web: www.eidos.com

A LOS ANGELES-BEN SZÉKELO KRONOS ENTERTAINMENT A 2000. ÉV EGYIK LEGNAGYOBB JÁTÉK-REMÉNYSÉGÉN DOLGOZIK. A PROJEKT A FEAR EFFECT NÉVRE HALLGAT. DAN MAYERS KÖRÜLSZIMATOLT KICSIT A CÉG HÁZA TÁJÁN

Felvonásról felvonásra

Mint (bizonyos szempontból) Shakespeare műveit is, a *Fear Effect*et is filmszerűvé teszi négy részlete.



1. FELVONÁS: A LAM-ÉPÜLET

Hana körülszaglászik az épületben, s közben információt gyűjt Mr. Lam sötét üzleteiről. A hipermodern épületben dögivel vannak a rejtvények, de a hangsúly itt inkább a kétkezi munkán van, mint a szürkeállományon.



2. FELVONÁS: A FOLYÓMENTI TELEPÜLÉS

Itt is Hana szerepébe bújunk, aki épp zuhanyozik egyet. Egyszer csak a dzsungelből érkező zombik lepik el a helyszínt. Az események irányítása hamar kicsúszik a kezünkől – a főszereplőváltás után Deke kezd a rendcsinálást.



3. FELVONÁS: MADAME CHENNÉL

Fura dolgoknak lehetünk szemtanúi Madame Chen hotelében. A kicsi Lam szaga egyre erősebb, de még sok feladat áll előttünk, mielőtt rátalálhatunk. Lam bérencei minduntalan likvidálni akarják hőseinket. Orrostul.



4. FELVONÁS: A POKOL

Egyre forróbb a szitu és – igen, helyes a tipp – utunk egyenesen a démonian pompázó pokolba vezet. Szellemeikkel és vámpírokkal vívunk meg, megfejtünk egy nagy titkot és egy utolsó, istenigazából ördögi rejtvényt is.

A

Metal Gear Solid a hibás mindeért. A Konami klasszikusa jelentősen megváltoztatta mindannyiunk gondolkodását a videojátékokkal kapcsolatban. Olyan környezetben érezhettük magunkat játék közben, ahol sosem mehettünk biztosra. A játékosok évek alatt kialakult gondolkodásmódja többé semmit nem ért. A program látszólag nyugodt szituációkba is életet lehel és a mozszerű hatásoknak köszönhetően sokkal nagyobb élményt nyújtott. Úgy tűnik, jó ötlet volt, hogy a készítő nem csak egy csődbement mozi-licenct újítottak fel.

Azonban nem a *Metal Gear* volt az egyetlen játék 1999-ben, amely szép jövőt ígért. Többek között ugyanebben az évben ismerkedhettünk meg a *Dino Crisis*-szel, a *Shadow Mannel*, a *Silent Hillel* és a *Syphon Filter*rel is, de még eredetibb ötletek előszelét is érezhettük már. Például olyan játékokét, mint a *Fear Effect*.

A *Fear Effect* egy single-player (egy játékos által játszható) 3D kalandjáték. A prog-





ram olyan grafikai és játékméletbeli trükköket is bevet, amelyek minden eddigi PlayStation-élményünkénél magasabbra emelik. Mintha a *Dragon's Lair* keresztetkét volna a *Blade Runner*rel és mindezt beoltották volna az *Angel Heart* hallucinációs elemeivel is. Vagy valami ilyesmi... De egy kicsit talán több is.

A nagy kaland a jövőben játszódik, a helyszín Hong Kong. A harcos trió, Hana, Glas és Deke egy maffiafejező lányának, Wee Ming Lamnak a keresésére indul. A játék legelső pillanataitól fogva (amikor is egy helikopter zúg át a sötét városi környezetben) az az érzésünk, hogy nem mindennapi videójátékkal álunk szemben. A helikopter belsejében hőseink, Hana és Deke épp az eseményeket fejtik ki manga-jellegű karakterek, rajzfilmszerű animációk és amerikai párbeszédok segítségével. A helikopter leszáll, Hana kiugrik, és már kezdődik is maga a játék. A már megszokott, "vágjunk a közepébe" stílusú, csillogó-villogó filmbejátszással és gyengébb játékmélettel tarkított kezdésre számíthatunk, de bizony kellemesen csalódunk... A bejátszásokat a játék engine-je építi fel. Az

irányítást azonnal kézbe veszi a játékos és – a videójátékok történetében először – egy rajzfilmet játszhatunk.

A *Fear Effect* nagy előrelépést jelent a PlayStation világában. Mint minden konzolnak, a PlayStationnek is születésétől megvan a maga technikai határai. Ahogy a gép egyre korosabbá válik, a fejlődést egyre inkább a fejlesztők irányából várjuk. A *Fear Effect* még tovább tolja ezeket a határokat, hiszen a szintek háttereit is a CD-ről tölti be. Mindez azt jelenti, hogy ha a játékos új szintre jut, az már be lesz töltve, s nem kell többé a vég nélküli betöltési képernyők miatt idegeskednünk, amelyek pedig annyira jellemeztek sok japán játékot. A hátterek stream-módszerrel való betöltése a játék kinézetére is áldásos hatással van. A sötét utakraől lecsúszó autók mind folyamatos videobejátszások, a járdákat megvilágító gyertyák árnyékot vető animációk, s amint a képernyőre meredünk, felmerül bennünk a kérdés: hogy a fenébe si-

került ennyi mindent egyetlen lemezre préselniük?...

Na igen, itt van a kutya elásva. A *Fear Effect* működéséhez annyi videó-információra van szükség, hogy a Kronosnak nem marad más választása, mint négy lemezen kihozni a programot. A megszakítások számát viszont a lehető legkisebbre csökkentik azzal, hogy négy "felvonásra" osztják a játékot. Az első a Lam-épületben játszódik, ahol sokat kell az árnyékban bujkálnunk, de olyan elemekkel is találkozhatunk, amelyek a gengszteres-lövöldözős játékokból ismerősek. A következő lemezre érkezik a River Settlement (Folyómenti település) nevű szinten találjuk magunkat, ahol egy elhagyott, zombiktól hemzsegető dzsungelbeli falu

A videójátékok és a mozifilmek mindig is szoros, bár nem minden esetben gyümölcsöző kapcsolatban álltak egymással (gondoljunk csak a *Mortal Kombat*ra Kylie-val). Néhány film azonban évek óta várat magára. Vajon napvilágot látnak valaha is? Ki tudja... Íme néhány jó példa.

A SZEREPOSZTÓ DÍVÁNY

COMMAND AND CONQUER

A Westwood fejlesztőcég maga kívánta elkészíteni ezt a moziesztét, de a film a legutóbbi hírek szerint megkezdte a forgatókönyvírói asztalon. A filmszallagok neveiről még nem láttak napvilágot pletykák, de James Earl Jones-ot a *C&C: Tiberian Sun*-ban nyújtott szereplése mindeképp képbe teszi.

TOMB RAIDER

Magától értetődő, hogy a címszerepre Liz Hurley-t kellene választani. Habár... vannak kétségek, hogy alkalmas lenne-e egy erősebb női főszerep eljátszására. Milyen hatásos is volt az Eidos reakciója a legutóbbi Bond filmre, a *World is Not Enough*-ra: „A karácsonyi Jones Lara lesz!” Lépjén elő, Denise Richards...

RESIDENT EVIL

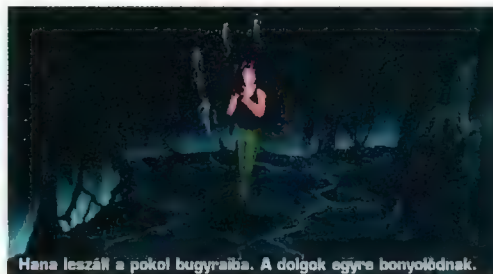
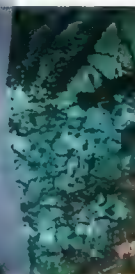
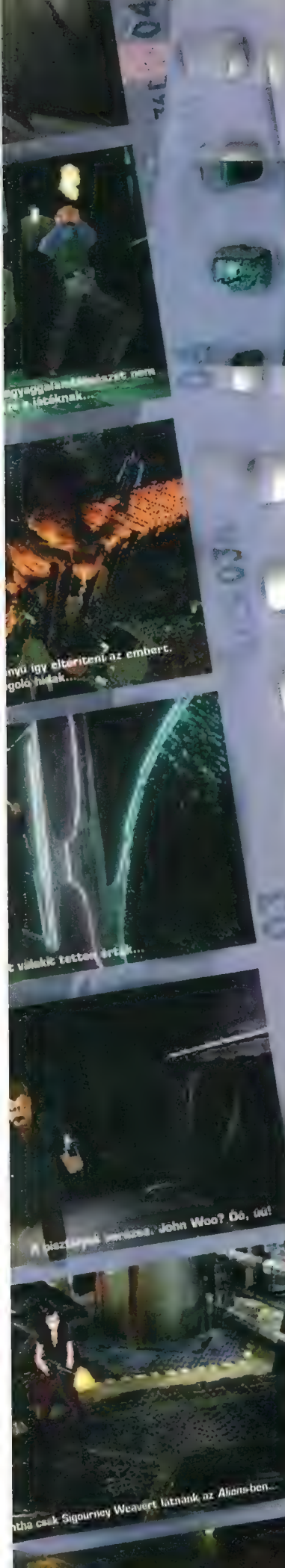
Sok vita tárgyát képező film, amely egyre csak késik. A legfrissebb értesülések szerint George Romero lenne a rendező, John Fay és Barry Burton szerepébe pedig James Woods és Bruce Willis bújna. Hisszük, ha látjuk – videón is...

WING COMMANDER

Ez az egyetlen film, amelyet valójában be is fejezték; tavaly március 12-én kellett volna megjelennie. Nagy kritikával fogadták az USA-ban, így meglehetősen csendesen csuszant át videóra. Freddie Prinze Jr. a főszereplő, segítje pedig maga Hercule Poirot, alias David Suchet.

METAL GEAR SOLID

Igen, Kojima és a *Matrix*-alkotók pár hónappal ezelőtti találkozásáról már mindenki tud, de azóta semmi hír. A Konami szerint Gary Oldmanból jó Liquid Snake, Robbie Williams-ból pedig hatásos Solid Snake lehetne. Ezek a japánok...



vár ránk. A kis Lam utáni nyomozás ezután Madame Cheng „kávéházába” vezet, majd végül a pokolba. Igen, a pokolba... A cselekmény meglehetősen csavaros.

A négy felvonás alatt finoman végigkalandozunk minket a történeten, de azért közelről sem úgy érezzük magunkat, mint egy kényeztető résztvevő turista. A *Fear Effect*nek, mint minden kalandjátéknak, van eleje, van vége és ezek között is vannak kritikus pontok a cselekményben. Mint John Zuur Platten producer mondja: „A karakterek a logikus történet-felépítésnek köszönhetően felcserélődnek játék közben. Amikor másik karakter bőrébe bújunk, más kihívásoknak nézünk elébe; olyanoknak, amelyekkel csak az az egy szereplő tud megbirkózni”. A sztori egyes részein nem tudunk változtatni – ezek az izgalom, a dráma és a feszültség növelése érdekében lettek beépítve a játékba. Ugyanígy vannak bizonyos tragikus események karakterek életében, amelye-

ket semmiképp sem kerülhetünk el. „Csak azért, mert a hősök bőrébe bújhatunk, még nem biztos, hogy túléljük az eseményeket. Nincs garancia arra, hogy nem lesznek gikszerrek. Glas-szal például csúnya dolgok történnek, de Deka még rosszabbul jár...” – mondja John.

A játék következő izgalmas része az egészség-mutató. Amellyel egyáltalán nem találkozhatunk a *Fear Effect*ben. Ehelyett egy Fearmeter (félelemmérő) nevű eszközt használunk, amely a karakter magabiztosságát jelzi. Ha lelőnek minket, a magabiztosságunk olyan alacsony szintre esik, hogy már egyetlen lövés is a halálunkhoz vezethet. A megoldott rejtvények viszont növelik a magabiztossági szintet, s az is hasonló hatással van túlélési esélyeinkre, ha a félhomályból orrvadászunk másokra. Valószínűleg? Lehet. Működik? Nos, eredeti ötlet, de kell egy kis idő, amíg hozzászokunk. John így magyarázza a dolgot: „A játékban nincsenek egészség-bonuszok. Az egyetlen mód arra, hogy visszatérjünk egy olyan helyre, ahol magabiztosnak érezzük magunkat az, ha szembenézünk a ránk leselkedő veszéllyel”.

A mesterséges intelligenciát és a karakteranimációt még nem fejezték be teljesen, mert a Kronos (amely előzőleg különleges effektek gyártott a filmipar számára) jelenleg a grafikára összpontosít.

„Az animációs módszerünkben karakterek csak 16 szintet használnak” – árulja el Scott Compton tevező – „Úgy gondoljuk, emiatt a

karakterek megfelelően elütnek a háttértől és a képi hatás is különbözik a korábbi játékokban látottól. Vannak olyan tárgyak is, amelyek már az előrendekben is megvannak. Így lesznek olyan esetek, amikor a fegyverünket olyan helikopterre, vagy egyéb tárgyra fogjuk, amely valójában a moziszerű háttér része.

Minderre úgy nyílik lehetőségünk, hogy ugyanazokat a modelleket használjuk a játékmenetben, mint a narrációban.”

Bizonyára megvannak az okai ennek a hirtelen eredetiség-kitörésnek. Könnyű párhuzamot vonni a videójáték-ipar jelenlegi helyzetére és a '80-as évek végének Hollywoodja között. Utóbbi akkoriban dőbönt rá, hogy az embereket többé már nem kötnék le a *Police Academy* 14-szerű gagyik, s megjelentek az olyan elmés műfajközi filmek, mint a *True Lies*.

Az érkező PlayStation2 növekvő hatását sem tagadhatjuk. Az az irány, amelyet most vesznek fel a fejlesztők (moziszerű stílus, jól meghatározott karakterek, emberpróbáló feladatok), bizonyos szempontból korai kísérletnek tekinthető – ennek motivációját pedig az Imation Engine-nek és a többi új eszköznek a megjelenése vonzza maga után.

A szakemberek a PlayStation képességeinek határait tesztelik, hogy rájöjjenek, mit is érhetnek majd el a PS2-vel. A *Fear Effect*-et és társait egy kísérletnek tekinthetjük, amelynek végterméke bizonyára új hősök egész sora lesz. ■

Hatás alatt

Mivel a *Fear Effect* igencsak moziszerű, jogosan merül fel a kérdés, hogy vajon milyen filmes hatások formálták a fejlesztés során a programot. John Zuur Platten producort kértük meg arra, hogy meséljen ezekről. A válasz itt van lentebb – manga, vampírok...



AKIRA (1988)

Animációs örület. A titkos kormányprojektet nagy szemű, természetfeletti képességekkel is bíró fickó hiúsítja meg. Furcsa egy szerzet, az biztos.



GHOST IN THE SHELL VAGY KOKAKU KIDOTAI (1995)

Ebben a sci-fi kémkavalkádban még több japán animáció leledzik. Főszereplők: egy kiberhölgy és emberi partnere.



NIKITA (1990)

Korunk francia valósága. A francia hősnő belőlt állapotban gyilkosságot követ el. A titkos kormányügynökség segítségével a hölgyike csabos orgyilkossá avanszál.



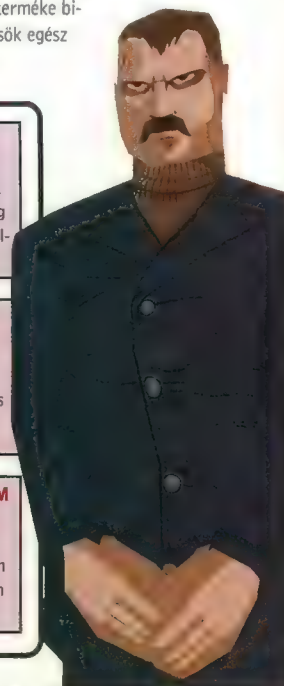
ALKONYATTÓL PIRKADATIG (1996)

Tarantino és Clooney vérbő, macho kalandjai Mexikóban. Nagy baj a kis Mexikóban? Na ja...



MINDEN CHOW YUN FAT FILM (KIVÉVE AZ ANNA ÉS A KIRÁLY)

A főhős angol neve (Fat) ellenére egyáltalán nem hizott – sőt, nagyon is tökök fickó. Ki más lehetne John Woo fegyveres keménylegénye...



Szöveg: Mark Donald Fotók: Simon Dodds Illusztrációk: Gary Walton

VIZSGÁLD KI CUCCOT

ELEGED VAN A FÁRASZTÓ JOYPAD-
NYOMKODÁSBÓL? VÁLTOZTASD MEG
AZ ÉLETED A TÁVOL-KELETI MISZTIKUS
JÁTÉK-TECHNOLÓGIÁVAL! NÉZD, MI
MINDENT KAPTUNK ONNAN...

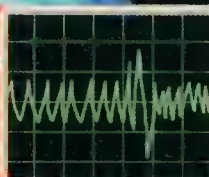
Allandóan az örült japánokról és nyilvánvalóan eszemint
játék-szokásaikról beszélünk; és valljuk be, nem nehezi-
tik meg a dolgunkat. Egyvalami viszont biztos: szeretik
a játékaikat. Annyira szeretik a játékaikat, hogy szeret-
nének bennük lenni (elég egy pillantás a szereplőket utánozó fana-
tikusokra...). Az igazat megvallva mindannyian így vagyunk ez-
zel. Mindenki nyomta már tövig a joypad-gombokat, mikor
igyekezett Colin Subaruját az úton tartani; és ki ne gondolt
volna rá, hogy a kilencedik mennyországba jutna a *Gran
Turismo*-val és egy százfontos kormányval?
Persze a japánok szokás szerint ezt még egy hosszú lépés-
sel megtoldották: ha a része akarsz lenni, úgy is nézz ki!
És ez egy módon lehetséges: elő a kellékekkel... Hogy
nagy durr vagy kis pukk? Ennek eldöntése megjósol-
ható módon a PSM-re hárult...

Játék közben minden tesztelőnknek rákö-
töttük az új értékelő-egységünkre, az
Extázi-kardi-O-Gráfra (EKG).
A pacemaker és az elektrookk ötletes
keresztjezéséből kialakult masina abszo-
lút cselábízatos. Frankón.



Értékelés

MEGÚTI!



LICK MY AXE

Gitar vezérlőegység

Gyártó: Konami
Játék: Guitar Freaks
Műfaj: Bemani szimulátor
Mennyibe kerül? 4180 \$
És Forintban? Mindenképp körülbelül 19000Ft
Peldakép: A Rock Királya
Áldozat: Milford Coppock (a PSM művészeti szerkesztője)
Hogy érzed magad tőle? „Akár egy sebzett állat...”

A rock örök. Felejsd el a léggitárt, neked egy dologra
van szükséged: a Konami elektromos gityójára és egy
hangszer-erősítőre. (Id. a képen). Visszafogott művé-
szeti szerkesztőnk egy szempillámás alatt alakult a vérszom-
jas rocker-vadállattá! Gitárját természetesen szimbólumként
körbehordozva fogai és keze segítségével csak ki ríkteket a
szerencsétlen hangszerből. Végül hosszas rábeszélés után már
a játékot is hajlandó volt kipróbálni – még az amitalentum is
boldogan pengette a Bemani akkordokat, wah-wah pedálját
mindig pontosan a képernyőn megjelenő jelekkel után yormva
le. Vagy a fejében lakozó különös zeneosokra...

PSM lelkesedési táblázat

Külső: Elég ártalmatlan, persze csak a megfelelő
kezekben7
Közönségreakció: Elfojtott nevetések, aztán döbönt
csönd6
Valóság-hűségi faktor: Gitáriskola8
Luxusfaktor: Ha már egyszer megvetted, hát minden-
ki lássa7
Legjobb tulajdonság: ...m is kell hozzá-játék

Vizsgáld a cuccot!

GOING LOCO

• Vonat-irányítóegység

Gyártó:.....Taito

Játék:.....Dencha De Go 2

Műfaj:.....Vasútszimulátor

Mennyibe kerül?.....3770 ¥

És forintban?.....15 000Ft. (beleszámítva a légitaxit, a költségeket stb.)

Példakép:.....mindegy, csak munkamániás legyen

Áldozat:Mark Donald (a PSM társszerkesztője)

Hogy érzed magad tőle? „Stílusosan, szexisen.

Felfedeztem az igazi önmagam”

A Trainspotting filmnek jó volt; a vonatos játék meg olyan elmondhatatlanul gyenge, hogy öt perc után Mark könyörgött, hogy valaki szabaddítsa meg szenvedéseitől lehetőleg végleg. Végül sikerült kicsavargatni a kezéből az éles tárgyakat, és még időben leszedtük a csillárról, ahova a cipőfűzőjénél fogva próbálta magát felkötni; ezután magára hagyhattuk a játékkal. Ezután az igazi vonatos játék szenvedő alanyaként – ahova a japán vasúti jelzések bensőséges ismerete szükségeltetik – egy gombbal a sebességnöveléshez, egy karral a fékhez, és egyetlen társaságként az alkalmankénti vonatsípival Mark gyorsan elszállt. Mire rátaláltunk, már hat vasútállomáson tört keresztül. Aludt, egyik kezével a fékkart még mindig szorongatva, másik keze mellett egy üres ginesüveg a padlón...

• PSM lelkesedési táblázat

Külső: Ha elkapnak ezzel az utcán, az éjszakát a kóterban töltöd.....3

Közönségreakció: Üveges tekintet. Halk, transzszzerű nyögések.....3

Valóságghűségi faktor: Tényleg olyan, mint egy igazi munka.....10

Luxus faktor: Nem kell ez neked.....7

Legjobb tulajdonság: Hasznos hamutal. Vagy talán csak italtartó?

Értékelés

„Mark most egy jobb nyugodtabb helyen van, ahol nincsnek vonatok és stressz...”





CUT THE [CHEST] RUG

• Táncjáték irányítóegység

Gyártó: Konami

Játék: Dance Dance Revolution

Műfaj: Bemani dance szimulátor

Mennyibe kerül? 3650 Ft

És börtönpénzben? Egy spangli és egy Marks&Spencer női fehérnemű-katalógus

Példakép: Elvis a Király

Áldozat: Dan Mayers (a PSM hírszerkesztője)

Hogy érzed magad tőle? „Nagyszerűen. A lábaimtól eltévelyedve. Nem érzem őket”

Mint ahogy a marhavásáron, az este itt is úgy kezdődik, hogy a kuncaftok keringenek a táncparkett körül, mintha egy kígyóverem lenne. A kezításkákat szorongató nyáj mozgáskultúrápásztorát várja. És belép Dan Ma... bocsánat, Elvis a Király. Mivel a szegénymirigyait már születéskor eltávolították, magabiztosan lép ki a diszkó padlójára, és szabadjára engedi indulatait (apám, ezek a mozdulatok meg fogják ölni...). Amíg tart a Dance Dance Revolution, Elvis a világ legnagyobb, leglaposabb lábval hajtott joypad-én bizonyít. És utolérhetetlen. Lenyűgöző. Lélegzetelállító. A tömeg imádja, tülekszik, hogy elkaphasson egypár izzadságcseppet. A munkáját itt már elvégezte; csak annyi időre állva meg, hogy parókáját megigazíthassa, Elvis elhagyja a helyiséget.

• PSM lelkesedési táblázat

Külső: Mint egy perverz alak fürdőszoba-kilépője 5

Közönségreakció: Vad kiabálás és fütttyőzés, és amikor rájuk kerül a sor, elmotyogott kifogások 8

Valóság-hűség: A végére kimerültség és leizzadsz 8

Luxusfaktor: Egy kis szőnyeg, vagy a Dance Dance kellek. Nem könnyű választás 8

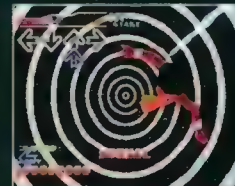
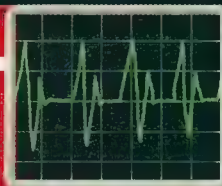
Legjobb tulajdonság: A Track & Field is játszható vele.

Mondjuk a 100m-es futáshoz jó, ha vannak még csere-

játékosok mögötted.

Értékelés

„Sarok, lábujj, sarok, lábujj... járatudom... rosszul vagyok...”



CAN'T STOP THE ROD

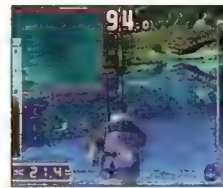
• Horgászjáték – irányítóegység

GyártóASCII
JátékExciting Bass 2
MűfajHorgászszimulátor
Mennyibe kerül?4970 Ft
És Forintban?Megfizethetetlen Kb. 21000Ft.
Példakép:Darth Wader
Áldozat: Simon Middleweek (az angol PSM felelős szerkesztője)
Hogy érzed magad tőle? ...„Azt mondták, hogy vagy ez, vagy a nejlonzacskó. A zacskót akarom...”

El kell ismernünk, hogy mikor akihbarai zsákmányunkat rendezgettük, mindenki azt gondolta, hogy a horgászbót a töltelék szerepét tölti be a sok jó cucc között, de a véleményünk hamar megváltozott, miképpül beizzítottuk, és Simon az első naphalat fogta ki. A Tsur-Con a tervezés csodája. A horgászjátékokat nem a forrásból a legvalószínűbb, legkomolyabb harci élménnyé alakítja át. Válaszd ki a tavat. Az időjárás körülményeket. Állítsd be a csali tulajdonságait (a színéig bezárólag). Beszélj meg a hal odacsatolásának technikáját. Dobd be a horgot egy képernyő felé irányított lendítéssel. A damil finom mozdulatásával csalogasd oda kopolytús elenfeledet. Ráharapott! A rántás végigszalad a karodon. És harcolsz. Csak harcolsz. Dühödten tekerve az orsót, megpróbálsz elébe menni a mozdulatainak... Hihetetlen. Bekaptuk a horgot.

• PSM lelkesedési táblázat

Külső: Megtévészőten ártatlan.....
Közönségreakció: Teljes káosz, háromemberes harcok folytak a botért.....
Valóság-hűségi faktor: Bevetés, orsózás, épp csak kávét nem főz.....
Luxusfaktor: Csak annyira elengedhetetlen, mint a tüdő.....
Legjobb tulajdonság: Valóság-hű horgászjelvény - marpartjaidnál.



Értékelés

„Egy nagyot fogtam, pont belelt a kezembe (Boes...)”



LAST NIGHT A DJ SAVED MY GAME

Scratch-pad

Gyártó Konami
Játék *Beatmania 2nd Mix*
Műfaj zenei DJ-szimulátor
Mennyibe kerül? 3490
És tévében? A hat legjobb példányod
Példakép: DJ Titus
Áldozat: Mike GoldSmith (az angol PSM főszerkesztője)

Hogy érzed magad tőle? „Nevetségesen, elhasználtan, és amióta borotválkozom, nem volt rajtam ez a dzseki...”

A total belótt DJ Mikey úgy néz ki, mint aki teljesen ura a cuccnak, de igazából fogalma sincs, mi a pálya. Tényleg van rajta asztal, de nem a legstílusosabb; egyetlen magára valamit is adó ganxsta sem vágyik ében-fa-elefantsont design-ra. És mindegy, mekkora Puffa dzseki van rajtad, a Del-Közepi kiejtés abban a pillanatban eltűnik, amint meglátod a *Beatmaniat*.

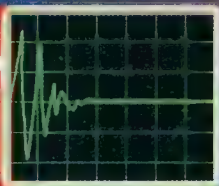
PSM lelkesedési táblázat

Külső: Egy szakadt orgona és egy italostálca keveréke
Közönségreakció: Tiszteletteljes csönd, vagy csak teljes határozatlanság? Te döntöd el, melyik
Valóság-hűségi faktor: Scratchelés. No comment
Luxusfaktor: Ööö... nem kell valakinek egy papírsúlyú újdonság a Konamitól?
Legjobb tulajdonság: ... a korongot le lehet dobni, és kiválóan alkalmas tréningezésre.



Értékelés

„Nagyon jó. Ööö... kicsit használatos. Nem nagyon használok egy kört azzal a korongszórással?”



A JÖVŐ GALÉRIÁJA

TOPLISTA

Íme a PSM stáb végső ítélete

Horgászbót-irányítóegység 10
Exciting Bass 2 (ASCII)

Táncparkett- irányítóegység 9
Dance Dance Revolution (Konami)

Gitár - irányítóegység 7
Guitar Freaks (Konami)

Scratch-pad 4
Beatmania 2nd Mix (Konami)

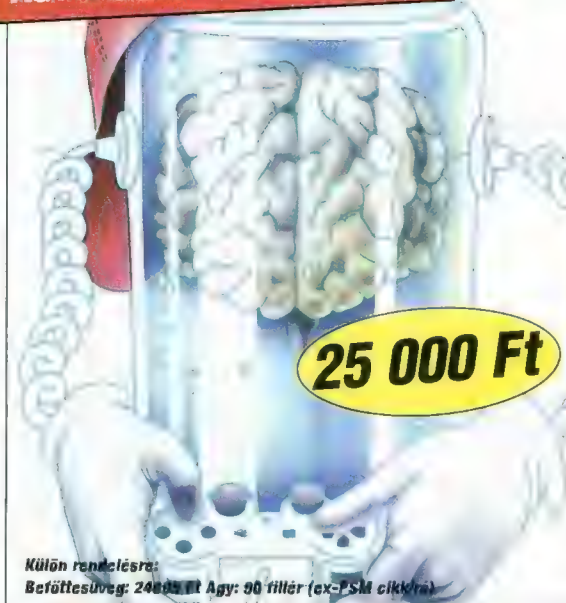
Vasút - irányítóegység 2
Dencha De Go 2 (Taito)

Tragikus módon ezen eszközök egyike sem kapható kereskedelmi forgalomban nálunk. Egyelőre. A Konami a Beatmania-deckeket a játék megjelenésével egy időben (március 24) dobja piacra Angliában 49,99£-ért. (további infók a Konami-nál, tel: 01895 470 500). Az észbontó táncszőnyeg és a gitár biztos jönnek a többi Bemani játékkal együtt. Addig is, az Exciting Bass 2 – a játék – nálunk Konami's Fisherman's Bait: A Bass Challenge néven kapható. Ha a bot is kéne, Tokiót, az Akihabara elektronikus kerületet tudjuk ajánlani. Ha a vonatos cucc kéne, akkor pedig egy pszichiátert.

A japánok talán elborultak, de ahhoz, hogy a játék-technológia előreléphessen, az örülettel határos zsenialításra van szükség; és színre lép a kollektív PSM-agy (amely

csak különleges vészhelyzet esetén aktiválódik). Az elme – és néhány ceruza – hatalmát felhasználva lefektetjük a jövő irányítóeszközének fejlesztési alapköveit. Reszkeszettek...

AGY-A-BEFŐTTESÜVEGBEN™



Külön rendelésre:
Befőttesüveg: 2400 Ft Agy: 90 fillér (ex-PSM cikkre)

Túl sok jó játékok van ahhoz, hogy mindegyikkel foglalkozz? Nincs elég idő? Nincs elég türelmed? Hagyd az egészet a szakértőkre, hagyd az egészet az Agy-A-Befőttesüvegben™-re! Minek játszani a játékaiddal, mikor ezt megteszi helyetted az A-A-BTM? A saját agyi csatlakozókábellel és agyvízzel ellátott egység rengeteg munkát takarít meg neked, jobban játszok, mint te, és jobban is élvezi majd! Amíg nem vagy ott. Jó szórakozást! Bízz az Agy-A-Befőttesüvegben™-ben!

BOMBA! (NA TÉNYLEG)



Nem tudod legyőzni a számítógépet? Fáj, hogy az a szürke személtáda győz mindig, nem? Nos, üss vissza az új, továbbfejlesztett Bombával! Soha többé nem kell vesztened. A gép nyeresre áll? Csak nyomd meg a piros gombot, és engedd szabadjárá a Bomba 20 megatonnáas nukleáris robbanófejét, ezzel kivívva a döntetlent! Kifogástalan eredmény. Pénzviasszaadási garancia!

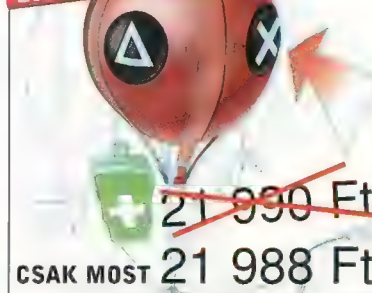
UGRÓGÉP



Frissítsd fel az unalmas régi platformereket az Ugrógéppel! Minek szenvednél az ugrások kiszámolásával, mikor magad is meg tudod őket csinálni? Teljesen interaktív-visztikus!

Figyelmeztetés: csak külső téri használatra!

ARCMESTER PROBLÉMAEGEDŐ EGYSÉG 3000



Juss el a valóságosság új szintjére az Arcmaster 3000-rel! Verekedős, lopakodós, sőt, akár RPG játékok végigvitelére – zúzz le mindenkit, aki csak él és mozog, az Arcmaster idióta, vigyorgó gumifejének püfölésével! AAARRRGHH! Ne késlekedj, még MA rendeld meg!

AZ ÚJ AL-U.D.J.E.-L SZÜNY-D-MATA ACTION PRO MASTER 5000 MK II™



Eleged van abból, hogy állandóan bevered a fejed a dohányzóasztalba, mikor bealszol a legújabb RPG-val játszva? Rendeld meg az új AL-U.D.J.E.-L fotelt! Tökéletes védelmet nyújt bármilyen helyzetben, 9-99 éves korig!

mánia

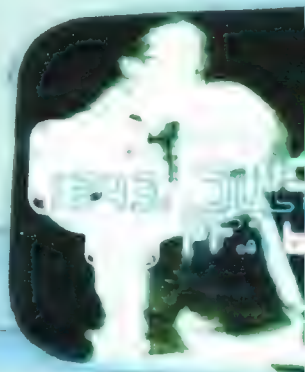


az Ericsson támogatásával

A magyar zenetévé videoklip-fesztiválja
rajtad múlik ki kapja a közönségdíjat

Szavazz

február 25 - március 17. között
az elmúlt év Z+ -on látott
legjobb magyar videoklipjére!



Voksolhatsz:


levélben: 1243 Budapest, Pf. 680

SMS-en: **0660** 55-66-55

szavazólapokon a Fotex Records üzletekben
és a mobiltelefon szakboltokban

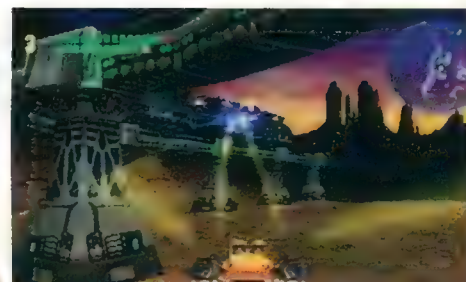
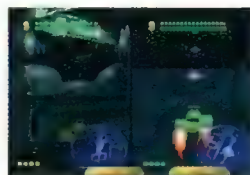
Nyeremények:

200 db kétszemélyes meghívó a díjkiosztóra és
30 db ERICSSON headset beépített FM rádióval

ERICSSON 



Csak tudnánk, miért változtatták meg az eredeti címet: (Tiny Tank: Up Your Arsenal)?



Az ötletek számára nem lehet panasz, még kétszemélyes death match mód is van.

A TÖRPETANK ÁTRENDÉZI A TEREPEZ...



Tiny Tank

„Egy Nyú Jók-i taxisofőr stílusával és erkölcsével...”

KARTOTÉK

| | |
|--------------------|-----------------------|
| ■ KIADÓ: | SCEE |
| ■ FEJLESZTŐ: | Appaloosa Interactive |
| ■ MEGJELÉNÉS: | Már kapható |
| ■ KORHATÁR: | 11 év |
| ■ ÁR: | 12 990 Ft |
| ■ JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1-2 |

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

APE ESCAPE

Különc platform-kaland, amelyekben érdekes ketverét, rejtvényeket, vészjósló tekintetű emberszobásokat találhatunk.

Ma már természetesnek vesszük, hogy tankok uralkodnak a csatamezők, de gondoljunk csak bele, vajon hogy hangzott annak idején az eredeti ötlet: „Egy nagy fémdoboz, tetején lövegekkel; mindez pedig ... hernyótalpakon kúszik előre!” Csoda, hogy egyes ötletek egyáltalán elhagyták a tervezőasztalt.

A Tiny Tank – amelyet a régi jó Ecco The Dolphin című Mega Drive játék fejlesztői készítettek – sem kevésbé bizarr. A program a járműves shoot 'em up és a 3D platform irányzatok jegyeit viseli magán, s találhatunk benne számos apró, de nehéz rejtvényt, amelyek valamelyest ellentmondanak a játék értelmetlen erőszakosságának.

A Tiny Tank olyan, mintha épp csak lemaradt volna a Toy Story rajzolótlablájáról, mindezt pedig egy Nyú Jók-i taxisofőr stílusával és erkölcsével teszi. A parányi jármű tulajdonképpen egy fegyvergyár kabalája, de kap egy kis extra feladatot: fel kell szabadítania a Földet robottár-

sai uralmából, és az emberek számára lakhatóvá kell tennie a terepet. Az alapötlet talán egyesek számára abszurdnak tűnhet, de a játékban megjelenő gegek próbára teszik a hasizmunkat.

Játszani is egész kellemes vele. Átúszunk a környezeten, lelövünk mindent, amely üteggel és vállalati logóval rendelkezik, s plusz erőre tehetünk szert, ha felveszünk az áldozataink által elhullajtott fegyvereket. A leleményesen egyszerű fegyverzetnek köszönhetően oda összpontosíthatjuk erőnket, ahol a leginkább szükségünk lehet rá – akár a távirányított lövedék hatótávolságának növeléséről van szó, akár a kis szolga-tankjaink számára kiadott gyűjtőgép-ükárról.

Csak jó idő múlva kezdünk kiábrándulni a programból. Jó pár valamirevaló ötlet megjelenik a játékban – lopakodó tankfőnök, akit csak tükröződve láthatunk; fejcserés harc, ahol ellenfelünk mozgásait irányíthatjuk – de mindezt folyamatosan lerontja a slendrián megvalósítás.

Az egészen elviselhető grafikát például az igen közel megjelenő pop-up hibák rontják le, melyek miatt a radarra kell összpontosítanunk, ha követni akarjuk az eseményeket. Aztán itt van a automatikusan célzó lövegtorony – furamód, kinos precizitással még véletlenül sem azt az ellenfelet fogja be, mint amit mi szeretnénk levadászni. A sugárhajtású ugrás és az oldalra guruló olyan manővereknek bizonyulnak, amelyeket a játék korlátozott területű színhelyein nehéz eredményesen végrehajtani – elvégre is, Rommel kedvéért, ugye tankok volnánk! – és a platform-jellegű események a lávafolyamok között sem jönnek be annyira, amikor az ember kébé úgy kormányozza a tankját, mint nyugdíjas néneke a Velorexet.

A Tiny Tank egyszerre újszerű és elavult, de túl kicsinek és alulfejlettnak tűnik ahhoz, hogy valóra váltsa a saját maga által szabott ambíciókat. ■

Zy Nicholas

PlayStation Magazin

ÉRTÉKELES

- GRAFIKA: Funkcionálisan jóvászérű, csak ne lenne az a fránya pop-up hibajelenség 8
- JÁTSZHATÓSÁG: A lövöldözésen kívül egyik remek ötletét sem valósítja meg teljesen 6
- ÉLETTARTAM: Annyi, amennyit a kölcsönzőbe való játékoktól elvárhatunk 4

■ ÖSSZKÉP: Bár elég kellemes élményt nyújt, a Tiny Tank csupán könnyed szórakozás, amely egy-két esténél többet nemigen fog elvenni az életünkből.

6

A TÍZBŐ



A vidám külső mögött a pénzüllág rideg valósága rejlik. Vendéglátóipari egységeinket utasíthatjuk arra, hogy extra sötét szörnyet a sult krumplira, így a megszomjazó szórakozni vágyók mélyében a zsebükbe nyúlhatnak. Mivel parkunk most már igazi 3D környezetben jelenik meg, azt is megsemmisíthetjük egész közelről.



TURISTÁK – NEVETTESD MEG ŐKET, MAJD ÜRÍTSD KI A ZSEBEIKET



Theme Park World

Körbeforgathatjuk és mindenféle szögből nézegethetjük a parkot.

KARTOTÉK

| | |
|--------------------|-----------------|
| ■ KIADÓ: | Electronic Arts |
| ■ FEJLESZTŐ: | Bullfrog |
| ■ MEGJELENÉS: | Március |
| ■ KORHATÁR: | 3 év felett |
| ■ ÁR: | 11 990 Ft |
| ■ JÁTEKOSOK SZÁMA: | 1 |

Vajon ki a legidegesítőbb fickó a világon? Ricky Martin? Vagy talán az Időjós a sületlen előrejelzéseivel? Egyik sem. A földkerekség legirritálóbb fazonja az a skót figura, aki tippelkel lát el minket a *Theme Park World*-ben.

„Parkodnak kevés igazán vonzó része van” – kotyogja – „olyan, mint Norfolk... csak kapuval.” Először talán valóban nevetünk ezen. De (tíz percen belül) ötézredeszerre? „Már felépítetted az összes, jelenleg rendelkezésre álló boltot” – tájékoztat újra segítőkészen. „Szeretnél újabbakat kifejleszteni?” Észkom-bájn, ÉPP EZEN DOLGOZUNK. Még szerencse, hogy a *Theme Park World* egyébként jól sikerült darab, különben vízpisztolyos szabotázsakcióra indulnánk az M16 főhadiszállására.

Ha ismerős az eredeti *Theme Park* (amely mára igencsak megöregedett), akkor tudjuk, mit várhatunk a folytatásban. Egy üres földdarabbal kezdünk, amelyre néhány alapvető látványosságot építünk. Járdaival kötjük össze őket, s italbárokat, szemeteseket, véceket állítunk fel. Szerelőket, takarítókat és szórakoztatóművészeket alkalmazunk. Aztán megnyitjuk parkunk kapuit és figyeljük, ahogy megindulnak a kellemes időtöltésre vágyó tömegek.

„Gondolatbuborékok” jelennek meg az emberek feje felett, amelyek azt mutatják meg, hogy a vendégek mennyire érzik jól magukat. A sárga, mosolygós arc arról tanúskodik, hogy önfeláldozóan szórakoznak. A kék, fintorgó pofa viszont azt jelenti, hogy építményeink nem váltják be a hozzájuk fűzött reményeket. Ha megjelenik egy hamburger, az azt jelenti, hogy a látogatók éhesek, és nincs hol enniük. A „férfi és női” jelek hólyag-eredetű panaszokra utalnak. Minél több a mosolygós arc, annál sikeresebb a parkunk. Ez azt jelenti, hogy egyre több ember jön el, nagyobbak lesznek a belépti díjakból származó bevételeink, és többen kíváncsiak majd pénzüket költeni a boltjainkban. Ebből következik, hogy több pénzünk lesz parkunk fejlesztésére és új látványosságok kifejlesztésére.

Mindez már ismerős. Viszont – ha csak ujjaid nem takarják el a cikket körülvevő képeket – bizonyára észrevetted a *Theme Park World* legnagyobb újítását: a játék három dimenzióban pompázik. Igen; a szórakoztatólé-

tesítmények, a boltok, a mutatványosok, még a vécek is – minden poligonokból épül fel. Körbeforgathatjuk, és mindenféle szögből nézegethetjük a parkot. De van itt még valami... akár ki is próbálhatjuk a látványosságokat.

Ez valóban így van; nem csalás, nem ártás. Ha elég aranyjegyet gyűjtöttünk össze ahhoz, hogy megvehessük a camcordert (ezekről a jegyekről mindjárt beszélünk még), az [R] megnyomásával elsőszemélyű nézőpontból szemlélhetjük a világot. Így körbesétálhatunk a parkon és megnézhetjük, hogy miként működnek a dolgok a vendégek szemével. Oda-sétálhatunk a hosszú órák fáradtságos munkájával felállított hullámvasút bejáratához, és valóban fel is ülhetünk rá. A valóságban azért ez nem olyan fantasztikus, mint aminek látszik. A menetek közelebbről megsemmisítve kissé karcosnak tűnnek, az emberek pedig egyszerűen borzalmasan néznek ki. De alapjában véve jó dolog, hogy megvan ez az opció is. Ha már végigjártuk parkunkat, a mutatványos bódék – a kacsalövészet, az óriás kockapuzzle, az erőmérő és társai – háza táján is körülnézhetünk. Ezekről sem ájulunk majd el, de azért panaszkodni sem lehet okunk. Legalább valamelyest mulattató módon szerez-

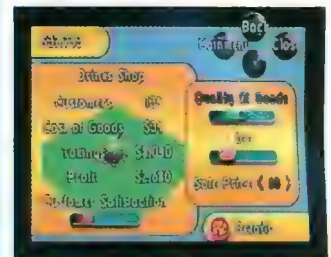


HOGY KELL...

MILLIÓKAT KERESNI



Mohó vagyonhalmozóként mi más lehetne a célunk, mint az, hogy minél jobban megkapasszuk a vendégeket? Erre az a legegyszerűbb módszer, ha megemeljük a belépti díjat.



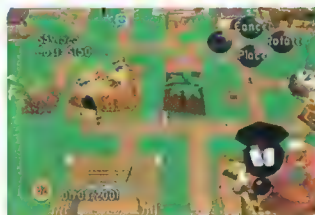
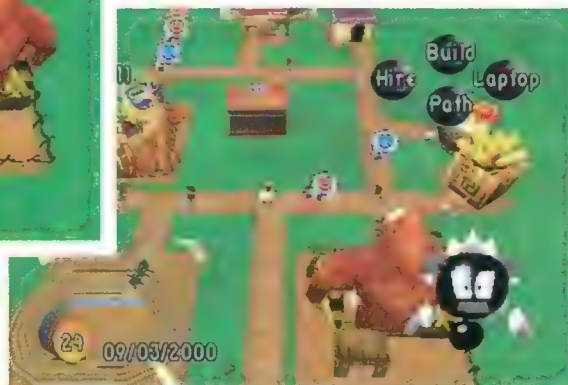
Az étel- és italbárok révén szintén jól kaszálhatunk. Az italokhoz a profit növelése érdekében praktikus minél több jeget adni, a hamburgereket pedig jó zsírosan elkészíteni.



A mutatóvanyókkal és ügyességi játékokkal szintén összegereblyézhetünk jó pár bankót, ha a látogatók nyerési esélyeit a minimumra csökkentjük. Az ajándékboltokról sem feledkezhettünk meg, amelyek az itt töltött felejtelen nap borsos áru szuvenírjeit vehetik meg a szórakozni vágyók.



Szerelőket berelhetünk fel a tönkrement szerkezetek megjavítására, takarítókát alkalmazhatunk a vízőlakosok tartására, kutatókat toborozhatunk, akik újfajta létesítményeket terveznek, s biztonsági emberekkel őrzőhegük a rendet. Ha kedvünk tartja, Andy Nuttall is bevezethetjük a látogatók szórakoztatására – mindig is erre vagyunk, nem?



Ha tudósaink már minden lehetséges látványosságot felfedeztek, s már megépítettük ezeket, nem kell szelnek éresztelnünk a tudományos szakikat. Ezentúl a már meglevő építmények továbbfejlesztésén fognak dolgozni.

Akár ki is próbálhatjuk a látványosságokat!

hetjük meg a fent említett aranyjegyeket. Utóbbiakat akkor is megkaphatjuk, ha elérünk bizonyos pénzügyi szintet – például ha egy éven át a piacon maradunk, vagy jókora profitra teszünk szert. A jegyek ahhoz is szükségesek, hogy szigetről szigetre utazhassunk.

Elsőre hitetlenkedik az ember, de valóban így van. Itt már nem csak egy egyedülálló Theme Park vidámparkról van szó, hanem egy igazi Theme Park világról, amely egymással összekapcsolt szigetekeken terül el. A szigetvilágban ide-oda ugrálva új parkokat nyithatunk, amelyek egyre nagyobb és jobb látványosságokat kínálnak – igazi szórakoztatóbirodalmat építhetünk ki. Egy kitétel van csupán: egyszerre csak három parkunk lehet nyitva a memóriakártya kapacitásának véges volta miatt. De még így is buli a dolog. Azt is érdemes megemlíteni, hogy parkjainknak nem kell egy kaptafára készülniük; négyféle stílus közül választhatunk – ezek neve Lost Kingdom (Elveszett Királyság), Land of Dreams (Álomvilág), Halloween és Space (Világűr) –, s mindnek megvannak a maga sajátos látványosságai.

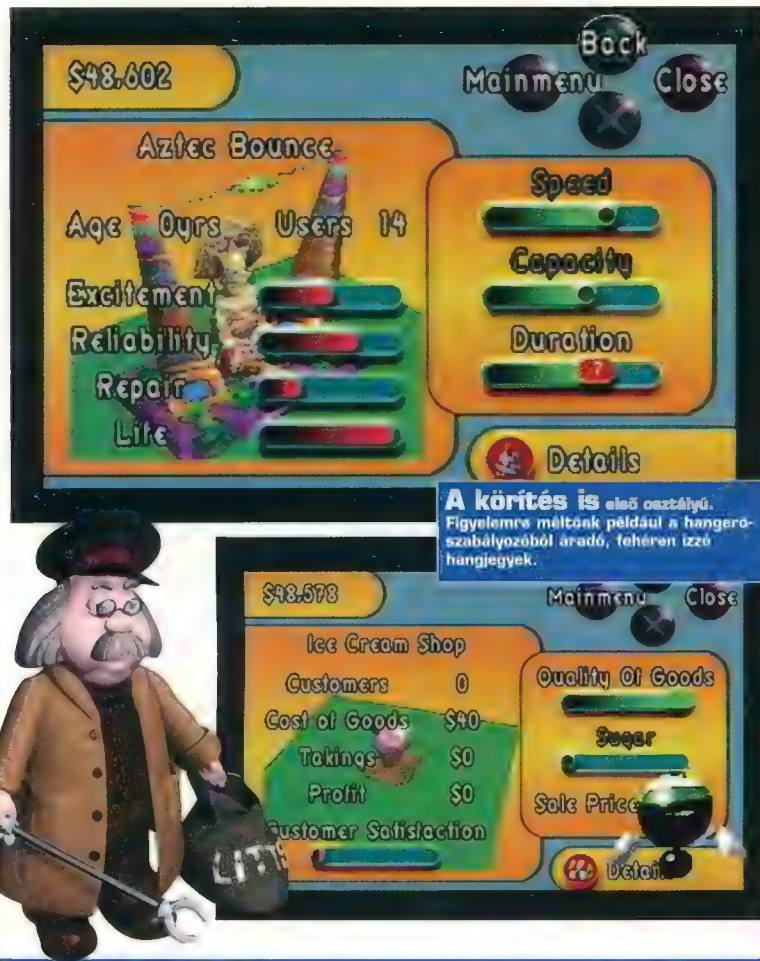
Ez a jegy-megszerzős biznisz és az új parkok nyitására lehetősége cáfolja a Theme

Park kritikájának fő alapját is, miszerint az egész tevékenységünk elveszti a jelentőségét, ha megépítettük a parkot és megtöltöttük különböző létesítményekkel. A végeredmény ezúttal egy olyan program, amely miatt hosszú éjszakai órákon át is képes fent maradni az ember. A szerkezetek egyre csak fejlődnek; amikor azt hinnénk, hogy a Rock n' Roll létesítmény a legjobb, a kutatók megajándékoznak a Gorilla Thrilla nevű talál-mánnyal, amely a vendégeket fák tetejére, óriási majmok közé kalauzolja.

A Theme Park World valóban remek szórakozást nyújt minden szempontból. A kezelése is igen celszerű.

Nem kell idegesítő kurzorokkal vacakolnunk – csak végiggördülünk a képernyőn addig, amíg a megszemlélni kívánt dolog közepre kerül, a képernyő sarkában megjelenő szimbólumok pedig azt jelzik, hogy mi történik, ha megnyomjuk az egyes gombokat. Így a legbonyolultabb hullámvasutak megépítése sem ördögösség. Kaledóniai kommentátorunkat kivéve csak egyetlen kivétlnél





A körítés is első osztályú. Figyelemre méltóak például a hangszabályozóból áradó, tihénen izzó hangjegyek.

HOGY KELL...

SZÉDÍTŐ HULLÁMVASUTAKAT ÉPÍTENI



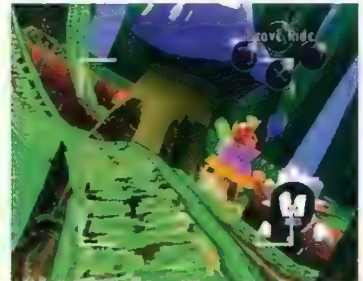
Lehet, hogy rettenetesen nehéznek tűnik, de valójában meglepően könnyű repertoárunkat hullámvasutakkal bővíteni. Először is ki kell jelölni az alapokat egy megfelelő parcellában.



Aztán fel kell állítanunk a síneket tartó oszlopokat. Ezek helyzete, magassága és görbülete függvényében illeszthetjük fel a síneket, s itt dől el az is, hogy mennyire izgalmas lesz a menet.



A harmadik fontos lépés az, hogy összekössük a hullámvasút bejáratát a többi látványossággal. Ne felejtsünk el jókora területet hagyni a sorbaállásra.



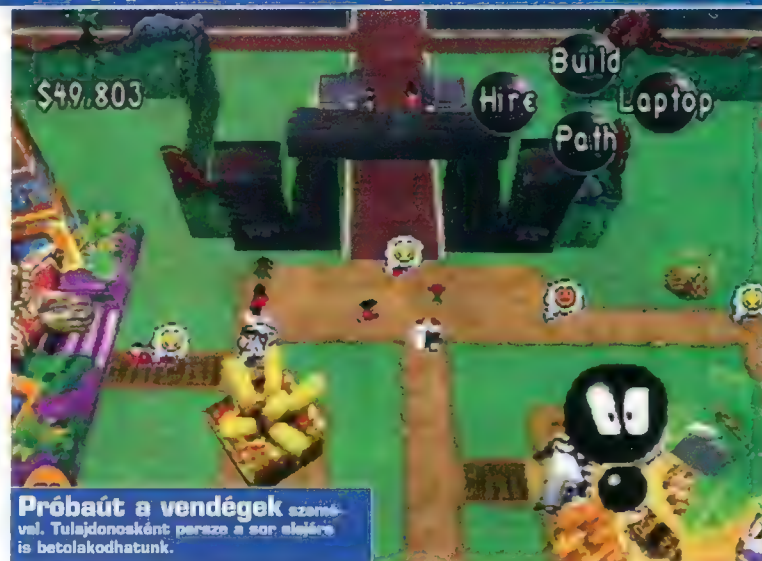
Végül, ha már minden klappol, miért nem próbáljuk ki a camcorder nézetet és próbáljuk ki így a saját kezünk munkáját? Ugye nem hagytuk otthon a hányózacskókat?

A szigetvilágban ide-oda ugrálva új parkokat nyithatunk...

► találunk a Theme Park World-ben. Ha már felépítettünk egy megfelelő méretű parkot, és megvannak a karbantartók és takarítók, elmehetünk teázni egyet, megnézhetjük a sporthíreket, felhívhatjuk a nagyit, és akár pár óra múlva is ráérünk visszaülni a képernyő elé – parkunk a távollétünkben is vígan virágzik. Semmi nem megy tönkre, mindenki él és virul, dollárok ezreivel tehetünk azt, amit csak akarunk. Ez minden menedzserben azt az érzetet keltené, hogy felesleges a vidámpark élére.

A Theme Park World valóban nyújt valami újszerűt az autós üldözések és a labirintusokban lezajló lövöldözések uralta játékvilágban, s minden gyűjteménynek értékes része lehet. Reméljük azonban, hogy a sorozat következő részében nem találkozunk majd olyan gyakran a déja vu érzésével. ■

Jonathan Davies



Próbáut a vendégek ezekkel. Tulajdonosként persze a sor elejére is betolakodhatunk.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

SIM CITY 2000

Hasonlóan kidolgozott építkező-szimulátor, bár hiányzik belőle a Theme Park vidámsága.

PlayStation Magazin

ÉRTÉKELEÉS

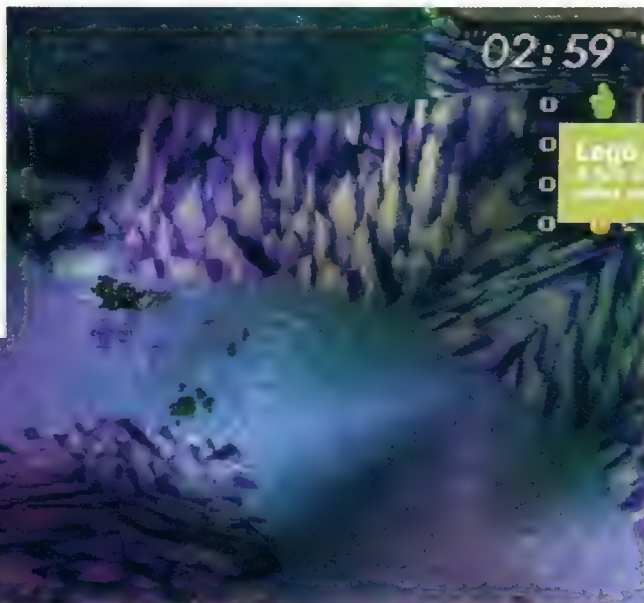
- **GRAFIKA:** Távolról kifejezetten csinos, közelről már kissé fonyadtabb **7**
- **JÁTSZHATÓSÁG:** Las Vegas szintű vidámparkokat építhetünk játszói könnyedséggel **8**
- **ÉLETTARTAM:** Nem rossz, bár pár nap után unalmassá válhat **8**

■ ÖSSZEKÉP:

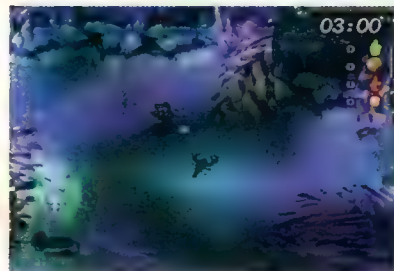
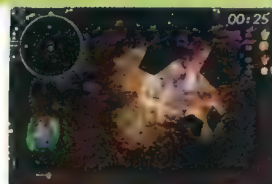
A népek jól szórakoznak, s mosolyogva állnak sorba a bejáratnál – mi pedig megszabadítjuk őket felesleges dollárjaiktól. Egy örök kedvenc jól sikerült átdolgozása elmesélés létezőmennyekkel és klassz grafikával. A Theme Park World hamarosan a boltokban...

8

A TÍZBŐL



Lego, ez vagy a halál!



A LEGO RACER RAJONGÓINAK BÜNTETÉSKÉNT ÍME EGY JÁTÉK, AHOL A SRÁCOKNAK KŐFEJTÉS A DOLGA



Lego Rock Raiders

„A kiskölykök nem épp a türelmükről híresek...”

KARTOTÉK

| | |
|-------------------|-------------------------|
| ■ KIADÓ: | Lego Media |
| ■ FEJLESZTŐ: | Data Design Interactive |
| ■ MEGJELENÉS: | Már kapható |
| ■ KORHATÁR: | Nincs |
| ■ ÁR: | 10 990 Ft |
| ■ JÁTÉKOSOK SZÁMA | 1-2 |

Van valami különös élvezet abban a látványban, ahogy egy kis műanyagember többtonnás sziklán forog, mint az, amikor skorpiók csípi meg, vagy űrből jött mezeten csigák lapítják ki. Akárcsak Miss Lara Croft, a mi kis Lego-kalandoraink is kincseket keresnek, de a sirboltráló bombanővel ellentétben az ő eszköztárukban űrkori járművek, fűrók, lézerpuskák és nagy hatékonyságú robbanószerek is vannak.

A kiskölykök nem épp a türelmükről híresek, így – mivel pont ez a korosztály a *Rock Raiders* célközönsége – elég aggasztó az, hogy mennyi ideig tart, míg beindul a játék. A leegyszerűsített menüképernyőkkel fűszerezett, idegtépően hosszú betöltési időknek köszönhetően beleöszöl a játékos, mire elindulhat az idegen bolygó barlangjaiban. Ha pedig végre nekikezdhe-

tünk a felfedezésnek, a frusztrációnk hamarosan kiábrándultsággá alakul.

Az eseményeket felülről, valamelyest kis Lego-fickónk háta mögül szemlélhetjük, így olyan érzésünk támad, mintha véletlenül egy *Command & Conquer* szintbe cseppentünk volna. A sziklák adta háttér eleve nem ígérkezik izgalmasnak, de a kövek között szaladgáló lapos ellenkoboldokat látván még az is megbocsátható, ha a pocakos papák affektálva azt mondják: „Emlékszem, ezzel már 1985-ben is játszottam”; majd elszunnyadnak a kopott heverőn.

A régi játékok újraélesztésének megvan a maga szépsége. A *Dig Dug* ásó-kapa kalandjainak és a *Bomberman* őrgöngy akadályrombolásának felújítását elkészíteni nem rossz ötlet. A *Rock Raiders* viszont (példaként tekintve 3D alagútjait) nem igazán fogja be vitorlájába a rombolásvágyunkat; ehelyett járműveket és különleges képességeket dob

be a levesbe. Míg bizonyos helyeken csak furkálódással érhetünk a tőpre (azokat a fala kat, amelyeket megfűrhatunk, egy speciális radarkijelző mutatja), az idő nagyobb részében könnyebben boldogulunk, ha egy Raider-t vetünk be (aki átgázol a víziutakon), vagy repülőeszközzel kelünk át a trükkös akadályok felett. A robbanószerek elraktározása, vagy a precíziós fűrés egyszerűen felesleges.

A leheletnyi stratégia-elem és az a lehetőség, hogy egy cimborával is összemérhetjük erőnket, kisegíti a *Rock Raiders*-t a kátyúból. Viszont fantáziadúsabb stratégiai elemekkel – például korlátozott élettartamú fűrókkal, vagy kis rablóeregekkel – s a „csináld magad” jelleg erősebb kihangsúlyozásával jóval szórakoztatóbb játék születhetett volna. A *Lego Racers* így viszont még önmagának is csak árnyéka. ■

Pete Wilton

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELÉS

| | | |
|-----------------|--|---|
| ■ GRAFIKA: | Sötét alagutak, közepeszerű effektek | 5 |
| ■ JÁTSZHATÓSÁG: | Az irányítás nehézkes, de vannak benne érdekes elemek | 6 |
| ■ ÉLETTARTAM: | A kétszemélyes játékmód és a járműépítés lehetősége valamelyest feldobja a játékot | 6 |

ÖSSZKÉP:

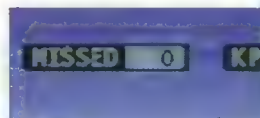
Egy zsáknyi jó, de elégtelenül kidolgozott ötlet. Kiskölyköknek elég élvezetet ad a gyűjtögetős jelleg, de a játék nem tornáztatja meg eléggé az agyat.

6

A TÍZBŐL



Rakd be a lemezt és száguldj át egy tél világába, ahol a Csirkessláta egy deszkaművész a levegőben, és nem egy tál levelet dobogtat csirkedarabkákkal piszocsa szőnyegben.



MÉG MINDIG TETSZIK, VAGY MÁR EGY KICSIT UNALMAS?



Cool Boarders 4

A verekedős rész fejlettebb lett, így leütheted a melletted

KARTOTÉK



| | |
|--------------------|-------------|
| ■ KIADÓ: | SCEE |
| ■ FEJLESZTŐ: | 989 Studios |
| ■ MEGJELÉNÉS: | Már kapható |
| ■ KORHATÁR: | Nincs |
| ■ ÁR: | 13 990 Ft |
| ■ JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1-4 |

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

MTV SNOWBOARDING
Az összes snowboardos esemény megte-
lélhető benne, de nem annyira korrekt,
mint a Cool Boarders sorozat.

Mikorra egy fejlesztőcsapat már egy játék negyedik részénél tart, két dologról lehet szó: vagy próbálják a legújabb darabjukat a végtelenségig tökéletesíteni, vagy pedig pénzszerzés okán a sokadik bört próbálják lehúzni a szőlásban szereplő rókáról. Az első lehetőség legjobb példája a FIFA 2000, míg például az Ace Combat 3 már egy kicsit fárasztó. Akkor tehát a Cool Boarders 4-et hova is sorolhatjuk? Egyáltalán lehet-e még valamit csinálni, hogy kibővíts egy olyan játékot, ami arról szól, hogy egy csiszolt fadarabon száguldasz le egy lejtőről?

A 989 Studios nyilván így gondolja, talán ésszerűen tartva, hogy bár a Cool Boarders 2 hatalmas sikert aratott, a harmadik rész nem mutatott sok fejlődést, sőt, elijesztett néhány játékost a szerencsétlen irányítással. Színe lép tehát a Cool Boarders 4, egy FIFA-szerű új rész, amelyről – elég nyilvánvaló módon – azt ígéri, hogy nagyobb, gyorsabb, és szebb lesz, mint elődje. „Új trükkök, és játszhatóság” – bömböli büszkén a 989 Studios – „30 új pálya,” „Hatal-

mas nevek.” „Fantasztikus testreszabhatóság” – hajtogatják izgatottan.

Az előző Cool Boarders részekhez hasonló stílusú és külsejű CB4 négy játékmóddal és egy – a karosszék kényelméből snowboardozó játékosokat elkápráztatni kívánó – statisztika-képernyővel rendelkezik.

A módok közül az elsőben (Single Event) az a dolgod, hogy végigvigyél egy bő ruhákba bújít deszkást az öt fő helyszín egyikén (Downhill – lejtő, Slope Style – lejtő, trükkökkel, Half Pipe – rámpa, Big Air – légdeszka, CBX). A gyakorlás opció lehetővé teszi, hogy a tökéletességig finomítsd mutatványképességeidet, anélkül, hogy az elégedetlen tömeg kifütyülne, míg a Tournament (bajnokság) módban véletlenül kapcsolódik egymáshoz az öt fő versenytípus, és mindegyikben ki vannak jelölve olyan pontok, ahol bemutatatható ügyességed. Végül Trickmaster opcióban kaszkadőrmutatványok sorozatát kell végrehajtandó, míg csak az idő, vagy a pálya véget nem ér.

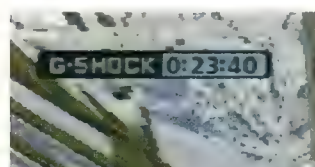
Az öt fő versenytípusról bővebben: a Downhillben rajtad kívül még három deszkás szerepel, és a cél minél gyorsabban el-

érni egy felhőbe burkolózó hegy alját.

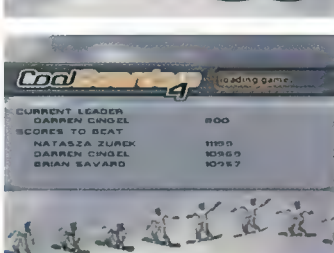
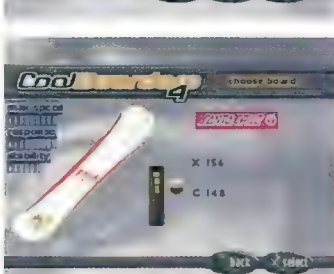
A Slope Style-ban egy rövid szakaszon annyi freestyle trükköt kell bemutatnod, amennyit csak lehet, míg a Big Air-ben egy rámpáról való elrugaszkodás után kamatoztatható forgási, pördülési és csúszási képességeidet. A Half-Pipe ugyebár a félcső, míg a CBX hasonló a Downhill-hez, csak a dolgokat bonyolítja még néhány dühítő helyen elhelyezett kapu is, amin át kell haladni (Azt hiszem, Dean, ez lesz a szlalom... – a szerk.)

A CB4 néhány újítása nyilvánvaló. A játékban 16 valódi játékos szerepel (köztük Jim Rippe és Jimmy Halopoff) a 34 modellezett deszka mellett, amelyet nagyobb gyártók neve fémjelez (Burton, Forum, K2, stb.). A verekedős rész is fejlettebb lett, így leütheted a melletted elhaladni kívánó versenyzőket, ezenkívül a visszajátszás opcióval újra gyönyörködhet az abban, hogy vittél el egy piknikasztalt ugrás közben, vagy hogy milyen jól sikerült egy rámpagyakorlatod.

Ahogy az várható volt, a látvány is sokat javult. Rudak és piknikasztalok teszik próbára mutatványképességeidet, és a térdig érő hó, a hatalmas cseppek, a befagyott



A játék elején versenytípus, mindegyiket Vermontban vagy Coloradóban próbálhatsz ki. Extra pályákat nyithatsz ki Franciaországban, Japánban, és Alaszkában, ha befejezted a korábbi pályákat.



A 989 beépített egy tized Mágad – versenyző lehetőséged, ahol elkészítheted a saját deszkádat, és a magadén, mely a robusztusabb trükköket bírja.

HOGY KELL...

AZ ÖTNAPOS VERSENYBEN JÁTSZANI



Első: A három rivális deszkás ellen kell küzdened. Maradj a pályán közepén, ne a tömörebb, gyorsabb hónál, és nyugodtan csapj le bárkit, aki előzni próbál.



Tudnod kell jó pár trükköt, ha meg akarod nyerni a Slope Style-t. Miután ez megvolt, ezekből a trükkökből préseld be a lehető legtöbbet a Half-Pipe-ba.



Míg a pálya rövid, a fontossága ezt kiegyensúlyozza. Hány mutatványt tudsz elsűtni, ahogy a jeges föld egyre közelít?



A CBX a Downhill módot „kapukkal” fűszerezi, amiken át kell haladni. **A CB4-ben van egy Special mód is,** amely akkor válik elérhetővé, ha a Pro szinten végigviszed az összes pályát.

elhaladni kívánó versenyzőket

folyók, és a hólepte bozót nagyszerű környezetet teremt. Nem mintha sok időd lenne bámszékodni, amikor éppen versenyzel...

Azonban ami lehúzza a CB4-et, az az, hogy egyszerűen nem fejlődött eleget az előző két játék óta. Míg a grafikája lenyűgöző, a játékmenet dühítően déja-vu érzést kelt. A nagyban hangoztatott négyjátékos módról pedig csak annyit, hogy tedd el a Multi-Tap-et nyugodtan. A négyjátékos CB4 igazából csak a kétjátékos, osztott képernyős mód kibővítése, ahol az egyes és a kettes játékos nem versenyezhet a hármas és a négyes ellen, hanem mindkét pár a saját pályáján nyomul egymás ellen.

Mindent összevetve, hogyha radikális változtatásokra számíthatsz a Cool Boarders sorozatban, a negyedik részben nem találsz majd ilyet. ■

Dean Evans



A négyjátékos mód mindössze képernyőre két játékos játszhat egyszerre osztott képernyőn.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELEÉS

- **GRAFIKA:** Lejtők sziklás helyeken, valóságos deszkások 7
- **JÁTSZHATÓSÁG:** Csinálj 12 trükköt egy ugrás alatt. Aztán próbálj meg 13-at. 7
- **ÉLETTARTAM:** Négy fő mód, öt versenytípus, plusz néhány titkos pálya 6

■ **ÖSSZEKÉP:** A CB4 még több abból a snowboardos akciózásból, amit ismersz és szeretsz, új pályákkal, deszkákkal, deszkásokkal. Azt tudja, ami a dobozán áll. Nincs meglepetés.

7
A TÍZBŐ

[BUTIK]

MOST HIRTELEN ÁTKAPCSOLUNK EGY MÁSIK CSATORNÁRA: A CARTOON NETWORKRE. GONDOLOM SOK MAGYAR RAJONGÓJA AKAD A CN RAJZFILMJEINEK, ÉS MINDENKI, AKI FOGJA AZ ADÁSÁT, LEGALÁBB EGYSZER RÁPILLANTOTT MÁR – VAGY HA NEM, MOST ÉPPEN IDEJE! EBBEN A HÓNAPBAN UGYANIS TÖBBNYIRE RAJZFILMHŐSÖK KERÜLTEK LENCSEVÉGRE, ÉS VÁRJÁK GAZDÁIKAT. ELITCSAPAT, ELHIHETITEK.



JOHNNY BRAVO

A külváros királya, szokásos távcsővel-hesszelem-a-nőt pózban. Haj belőve, izmok feszülnek, napgép oké, a siker mégis alig mérhető. Vagy még annyi se. Ellenben minden kalandja végtelenül mulatságos, és teljesen mentes mindenféle tanulságoktól. Könnyed szórakozás, stílus, rágógumi mentalitás – ne vedd át. Vagy vedd át, mindegy.

BABY FURBY

Újabb Furby, és még mindig nem unalmas. Annyit szövegel, hogy hatméteres körzetben öt perc alatt lefárad mindenki. Ha viszont vihog, az ellenállhatatlan. Nekünk nem sikerült az öreg Furbyval beszélgetésre bírunk, de ki tudja, lehetett személyes ellenszenv is a dolog mögött. A mechanikája halkabb, a termék olcsóbb, és ropant nehezen alszik el. Ha ilyen nincs, nem is vagy.



COW AND CHICKEN: COW

Hogy is van? Van a csak deréktól lefelé létező mama és papa, van Cow, a lány, és van Chicken, Cow bátyja. Ez a kedves család. Cow 4 éves, és a kb. 300 kilós testét szokta bátyja nyakába hajítani, már amikor. Szereti a tündérmeséket, és szelid, türelmes természete van. Tökéletesen átlagos kislány, egyetlen furcsa vonása van csupán: ha Chickent veszély fenyegeti, átalakul Super Cow-vá, egy spanyolul zagyváló repülő tehén-hössé. Ha van a közelben telefonfülke.



COW AND CHICKEN

Az abszolút bajnokok; a legvadabb, legfantáziadúsabb és leghumorosabb rajzfilmsorozat, a Cow and Chicken három sztárja, mint ceruzatartó és dísz kerültek feldolgozásra. A cerka tetején a közellenség, Red Guy, aki minden részben más-más negatív szerepet alakít, trónol. Apró, de stílusos.



DEXTER'S LABORATORY: DEXTER

Dexter az a kisfiú, aki bárkiből válhatott volna, ha zseninek születik és agyára megy a túl korán megtanult olvasás. A srác titkos labort üzemeltet a ház alagsorában (kb. egy repülőtér méretűre gondolj) mellesleg van egy húga is, aki rendszerint az idegeire megy. Balett-lépésekben. Van még apu, anyu, mindenki rendben. Bár legtöbbször nem úgy tűnik.

POWERPUFF GIRLS: BUTTERCUP



A kislányok se maradjanak ki a szórásból, gondolta odaát valaki, és megalakította a PowerPuff Girls-t. Első nézésre a rajzfilm többeknek okozott agyvérzést, és csak a legrutinosabbak képesek elviselni azt, hogy a várost fenyegető baj esetén az óvodában csendül meg a telefon, ahol is erre három csitri kéredezkezik ki... A várost például Fuzzy Lompskins szokta fenyegetni, a mindent hússá változtató ágyújával, miután a lekvár-íz bajnokságot elvesztette húslekvárjával... agyrém meg ilyenek... DE ÖTÖDSZÖRRE MÁR BEJÖN!!!

POKÉMON



Ideértetek!!! Végre megnyugodhat mindenki! Eltartott egy darabig, míg az imádnivalóan utálatos kis dögök átíveltek az óceán felett, de minden jel szerint már megvetették a lábukat hazánkban, és soha többet nem mennek el. Az egyik ötletes kis gumilabda, ami annyira pattog, hogy az már természetellenes, a másik meg kulcstartó, és ha megnyomod a hasát, szövegel. De jó!



COW AND CHICKEN: CHICKEN

A Nagy Testvér. Chicken valódi nagymenő, mindent kipróbál. Egyszer a női WC-be szervez felderítő expedíciót, máskor irreális adósságokba keveredik a fogtündér ajándékában reménykedve, vagy füvet nyír Mr. Red Guy-nál. Mindig bajba kerül és leég, de végtelen hidegvére és laza szövege segít rajta. Na meg Super Cow. Plüss. Fantasztikus.



BUGS BUNNY BALL

Az egyik előző Butikban már szerepelt egy Koosh Ball, ez a gumi-izé, ami most új köntösben, egy kis Warner licensz után Tapsi Hapsi is egyben. Hét bört rókáról.

NYERD MEG...

Az 576 Kbyte bolt által felajánlott (Dexter, Cow, ButterCup, Chicken, CowandChicken, Johnny Bravo), vagy a Hasbro Magyarország Kft. által felajánlott játékok (Furby, Batman, Bugs Bunny, Pokémonok) valamelyikét a lap alján található kérdésre adott válasz beküldésével! Egy nevező csak egy választ küldhet, és a lap dolgozói természetesen nem vesznek részt a versenyben. Tíz nyertest sorsolunk ki, a beküldési határidő: 2000. március 29.

A nyertesek névsora a Visszhang rovatban olvasható.

Ehavi kérdéseink - bármelyikre válaszolhatsz: Hogy hívják Dexter húgát?
Vagy: Írd meg nekünk egy Pokémon figura nevét!

FUTURE BATMAN: NEON-CAMO BATMAN

Vannak emberek, akik az-zal foglalkoznak, hogy az eszméletlenségig túlzásba vigyenek dolgokat, és egyetlen dologra figyeljenek közben, nevezetesen, hogy piac képes-e még a termék. Ez is ilyen, itten. Hogy milyen megfontolásból kellett céllövölde-gagyi-gig sülyeszteni Batmant, azt nem tudom. Borzasztó. J.A.



Mit jelent az angol szlengben a **Smash**?

Küldj egy **Smash**-t a 06-20-9-833-556-ra!

Ha benne vagy az első kétszázban, ingyen elküldjük neked a **Smash** első számát.

És a címed?

GOT IT?

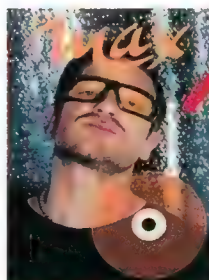
Ára: 392 Ft | I. évfolyam 1. szám | 2000 március

Smash
fiatali magazin



az oviban szalonna volt a jele | hidegzuhany | vak-vagányok | térszociológia | élményvadászat

FANTASZTIKUS



Max

ELŐFIZETŐI NYEREMÉNYAKCIÓ !!!

AZ ELSŐ 1000 EGÉSZ ÉVES ELŐFIZETŐ KÖZÖTT AZ ALÁBBI DÍJAKAT SORSOLJUK KI:

ENERGIE
JEANS X - PERIENCE

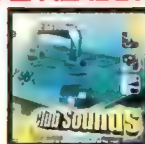
50 db Energie farmert

Fődíjak:



1 db. XP-V30
hordozható
CD-játszó

&



100 db
Club
Sounds 4
CD-lemezt

**RECORD
EXPRESS**

gondozásában

100 db fitness
video-
kazettát



&

3 db XP-V30
hordozható
CD-játszó

audiobox

aiwa
márkaképviselő

Előfizetési díj:
egy évre: 4300 Ft (10 szám)
fél évre: 2200 Ft (5 szám)

Kérjük, az alábbi címre küldje el megrendelését, feltüntetve nevét, címét és az előfizetés időtartamát. A postafordultával megküldött csekken szíveskedjék befizetni az előfizetési díjat. Beküldési határidő: 2000. február 28. Címünk: MX-Press Kft. 1400 Budapest 7, Pf. 7.

NYUGI, NEM ANNYIRA HORRORISZTIKUS EZ, MINT AMILYENNEK LÁTSZIK



Barbie Race & Ride

KARTOTÉK

| | |
|--------------------|-------------|
| ■ KIADÓ: | SCEE |
| ■ FEJLESZTŐ: | Runecraft |
| ■ MEGJELENÉS: | Már kapható |
| ■ KORHATÁR: | Nincs |
| ■ ÁR: | 9990 Ft |
| ■ JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1-2 |

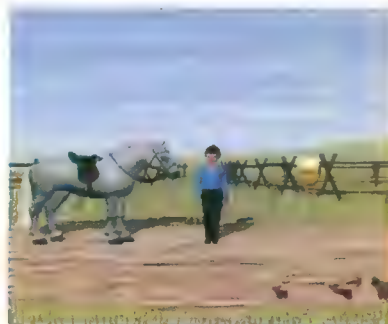
Már maga a cím félelmet kelt bármely kritikusban. Mi tagadás, elég nehéz objektív véleményt alkotni a legújabb típusú játékról, ahelyett, hogy rögtön hagyjánk Barbie-t és szörmók barátait a francba.

A játék az általad kiválasztott póni istállójában kezdődik, ahol kedvedre kényeztetheted öt Tamagotchi módra. Beszappanozhatod, lemosdathatod, vagy adhatod neki kockacukrot. Majd ha fel is nyergelted és indulásra kész vagy, akkor eltrappolhatsz vele a hirdetőtábláig. Itt kártyákat találsz, amik a lehetséges útvo-

nalakat ábrázolják a barangoláshoz. Az ösvények mentén pedig néhol olyan helyek vannak, ahol megállhatsz megszagolni a rőzsákat; megcsodálhatod az egész élővilágot, játszhat az állatokkal, versenyezhet, vagy éppen kirakózhatsz, és így megszerezheted a kártyák hiányzó részeit. Ezzel teljesítetted is az egész játékot.

Igazság szerint semmi baj sincs a Barbie Race & Ride-dal, feltéve, hogy még nem vagy tíz éves. A grafika sem egy Gran Turismo, illetve a játékmenet nem valami sokrétű, de a sülyesztőhöz ez még azért kevés. ■

Catherine Channon



Szerezd meg a kártya utolsó hiányzó részét is, és megnyílik előtted a titkos farmra vezető út.

PlayStation Magazin

ÉRTÉKEKÉLÉS

| | |
|-------------------|--|
| ■ GRAFIKA: | Végül is nem rossz 6 |
| ■ JÁTSZATHATÓSÁG: | A few more trails would have been good 6 |
| ■ ÉLETTARTAM: | Egy kicsivel több útvonal kéne bele 5 |

ÖSSZKÉP:
A Race & Ride alaphibája a gyenge játékmenet, de hát egy öt éves amúgy se tud sok mindenre koncentrálni. Ez az ár igazán nem sok egy nyugodt, csendes délutánért.

6

A TÍZBŐL

ÁTMENNEK A PIROSON, SZÉTTÉPIK A PARKOLÓJEGYET, ŐK A ...



Renegade Racers

KARTOTÉK

| | |
|--------------------|--------------------|
| ■ KIADÓ: | Interplay |
| ■ FEJLESZTŐ: | Promethean Designs |
| ■ MEGJELENÉS: | Már kapható |
| ■ KORHATÁR: | Nincs |
| ■ ÁR: | 12 990 Ft |
| ■ JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1-4 |

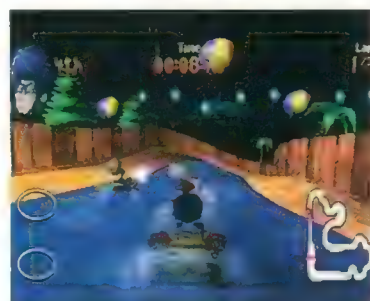
Ne dőlj be rögtön. Nem nagyvárosi szélhámosokról van szó, hanem egy olyan programról, ami várhatóan jól fog passzolni a Circuit Breakers fortélyai, a Speed Freaks szokatlan volta és a Team Racing egyszerűsége mellé.

A startvonalnál várva, hogy villanjon a zöld lámpa, a dolgok egyelőre egész jól festenek. Az sem olyan nagy baj, ha a figurák dílis sztereotípiák (egy ordibáló őrmester, egy tehénpásztor és egy Elvis-imitátor jampec közül választhatsz),

sokkal szórakoztatóbb lesz, ha a verseny végre beindul. De sajnos csalódnunk kell. Három alapvető dologra van szüksége egy tisztességes versenyzős játéknak: kezelés, kezelés és kezelés. A Renegade Racers viszont egyiket sem teljesíti ezek közül.

Az egy-játékos mód gyorsan kínlódszba megy át, mivel kisebb változtatásokkal ugyanazt a pályát kell többször végigcsinálnod. Legyél gyorsabb, ugorj hosszabbakat stb. A Renegade Racers nem elég figyelemreméltó ahhoz, hogy versenyképes lehessen. ■

Pete Wilton



A Crash Team Racing sokkal gyorsabb, a Speed Freaks pedig sokkal viccesebb.

PlayStation Magazin

ÉRTÉKEKÉLÉS

| | |
|-------------------|--|
| ■ GRAFIKA: | Szakszerű, de semmi különös 4 |
| ■ JÁTSZATHATÓSÁG: | Az ismétlődések miatt kissé altató hatású, mégis valahogy szórakoztató 3 |
| ■ ÉLETTARTAM: | El fogsz bóbiskolni bőven a játék vége előtt 3 |

ÖSSZKÉP:
Ha úgy döntesz, hogy ráköltesz ennyi pénzt erre a cuccra, vigyázz, ne hogy elhagyd a blokkot. A Renegade Racers csak arra érdemes, hogy a lomtarádban kössön ki.

3

A TÍZBŐL

SZEMLE



Lehet, hogy a grafika nem a legcsodálatosabb, de van benne valami.



Range attack with a ring of fire



Be careful! This is the...



A harc jelenetek nem olyan kidolgozottak, mint az FFVIII-ban, de sokkal gyorsabbak.

A GRANDIA IGAZÁN RENDBEN VAN - NYUGI

Grandia

Ritkán látni ilyen stílusos RPG-t

KARTOTÉK



| | |
|--------------------|-------------|
| ■ KIADÓ: | Ubi Soft |
| ■ FEJLESZTŐ: | In-house |
| ■ MEGJELENÉS: | Már kapható |
| ■ KORHATÁR: | Nincs |
| ■ ÁR: | 13 990 Ft |
| ■ JÁTEKOSOK SZÁMA: | 1 |

Eár egy szemlében nincs helye farsztó közhelyeknek, itt mégis meg kell jegyezni, hogy nem mindig bizhatsz az első benyomásokban. Az első játék a *Grandia*-val a legigénytelenebb kezdőtől eltekintve mindenkit le fog farsztani, vagy ki fog idegelni a grafikájával és a szinte teljesen átlátható játékmenetével. Egy kis kitartás azonban meglepő eredményt hozhat.

Lényegében a *Grandia* egy minimalista role-playing game, amelyben aránylag nyugodt, illetve veszélyesebb helyzetek váltakoznak. A higgadtabb pillanatok arról szólnak, hogy körül nézel, vásárolsz, felfedezel és beszédbe elegyedsz a hibbant kinézetű lakosokkal. A kockázatosabb részekben viszont – további felfedező utak mellett – harcolnod kell a lakókkal. Kevés olyan elem van benne, amivel ne találkoztunk volna

még a japán RPG-kben, de az biztos, hogy ritkán látni ilyen stílusos verziót.

A *Grandia* egyik nagy erőssége a tempós játékmenet, amit szimplán egyszerűsítéssel ér el. Igaz, hogy a *Guardian Force*-ok támadásai elég valószínűvé tették a *Final Fantasy VIII*-at, de olyan érzésed volt, mint ha a *Das Boot* kilenc órás verzióját néznéd. Az egyes mozzanatok helyettesítése rövidített, stilizált animáció-sorozatokkal extra sebességet biztosít.

A legfontosabb változtatás az eredeti formulához képest az, hogy a *Grandia* mellőzi a véletlenszerű harcokat, amik végül is tönkretették a *Final Fantasy*-t. Szörnyek itt is csordákban barangolnak a térképen, de adott a lehetőség, hogy ügyes játékkal elkerüld őket. Sőt, extra pontokat szerezhetsz, ha meg tudod őket támadni hátulról; vagy beugorhatsz rejtékhelyekre, ha mégis valahogyan megközelítenek. Az RPG-k sike-

re még mindig a történetük élvezetességén múlik, és a *Grandia* olyan szemérmetlenül érzélgős, mint egy jó kis romantikus komédia. Egyébként sci-fi-ről van szó teljes gőzzel, csak emellé a *The Goonies* matinéba illő szereplők társulnak. Ami pedig tök jó dolog. A *Grandia* pontosan az a típusú játék, ami biztos, hogy megváltoztatja majd az alvási szokásaidat, ha egyszer megszereted. Lehetetlen csak úgy abbahagyni. ■

Kieron Gillen

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

FINAL FANTASY VIII
A műfaj legnyerőbb verziója olyan képekkel, amiktől Hollywoodnak is tátva maradna a szája.

PlayStation Magazin

ÉRTÉKELEÉS

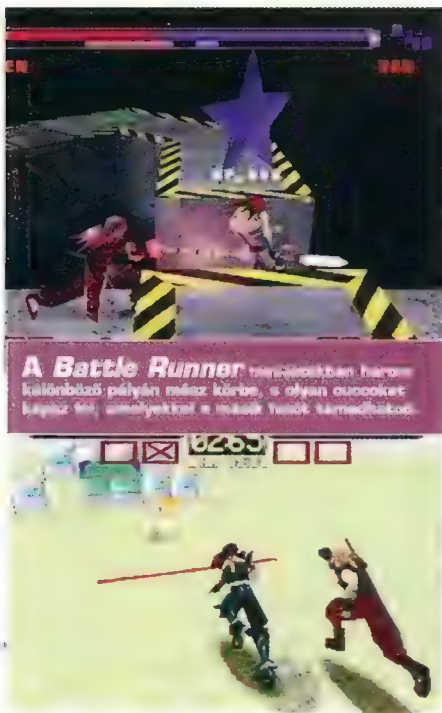
- GRAFIKA: Kevesebb az új elem, több a hagyományos 4
- JÁTSZHATÓSÁG: Sok változtatás van benne ahhoz, hogy újnak hasson a Japán RPG-hez képest 8
- ÉLETTARTAM: Hosszú kalandozás, sok felfedezéssel 8

ÖSSZKÉP:

Bár a *Grandia* nem rendelkezik a nagy vonzerővel, ami a Squaresoft remekműveit szokta jellemezni, a nem túl jó grafikákért azért kompenzálja a játékost a klasszikus kalandozó részekkel.

8

A TÍZBŐL



A Battle Runner nemcsakban három különböző pályán méz küzde, a olyan csúszkát kapasz fel, amelyekkel a másik részt támadhatod.



Cloud Strife és Tifa Lockhart a hátsóknál két párra. Vajon győz a kard és a férfiaró, vagy a finaszos lányonak sikerül bédre hányarabban a kőbe bágúnás?



Koji Masuda, a kontár kalandor egy harapós főtörzssel küzd meg a nyomok között.



A FINAL FANTASY BÁTRAN LÉP A RINGBE, DE MONOKLIJÁT TAPOGATVA MEGY VISSZA AZ ÖLTÖZŐBE



Ehrgeiz: God Bless The Ring

A Final Fantasy játékokhoz képest ez csak gyenge próbálkozás

KARTOTÉK

| | |
|--------------------|---------------|
| ■ KIADÓ: | SCEE |
| ■ FEJLESZTŐ: | Dream Factory |
| ■ MEGJELENÉS: | Már kapható |
| ■ KORHATÁR: | 13 év |
| ■ ÁR: | 13 990 Ft |
| ■ JÁTEKOSOK SZÁMA: | 1-2 |

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

BUSHIDO BLADE
Ha penge vagy, te is boldogulsz majd ebben a szuper kardvívós játékban.

A hhoz képest, hogy mennyi játékmóddal és lehetőséggel rendelkezik az *Ehrgeiz*, legalább olyan ürességet sugároz, mint egy Pap Rita koncert. Bár egyszerre rendelkezik a harci játékok és az RPG-kalandok tulajdonságaival, valamint négy különálló mini-játék is található benne, talán jobb lett volna a készítőknél valami mást választaniuk.

A többféle alkotóelem elsőre talán még sokszínűséget ígér, de hamar bebizonyosodik, hogy mindegyik szál a frusztrációba és az unalomba vezet. Ez elég szomorú, hiszen a játéknak van pár egészen kitűnő karaktere, például Cloud Strife, Tifa Lockhart és Sephiroth a *Final Fantasy*-ből. Ugyanúgy, mint a kiábrándító *Star Wars: Masters Of Teräs Kási*-ben, az *Ehrgeiz*-ben is a mellékszereplőkkel kapcsolatos események zavarják az adást. El tudnánk képzelni Cloudot, amint lejön a színpadról, és mobilján lecseszi az

ügynökét azért, mert ilyen ruppótlan koncertet szervezett neki: „...és ki a hóhér találta ki a *God Bless The Ring* címet?”

Az arénák elég érdekesek, több szintet és 360 fokos mozgásokat láthatunk bennük. Sajnálatos módon viszont a blokkolás állva nem más, mint töketlenkedés, s guggolva sem sokkal jobb a helyzet. Az egész rendszer azoknak az izomagyúaknak kedvez, akik csak püfölik a gombokat, így nem sok értelme a különleges mozgások megtanulásának vagy képességeink fejlesztésének. Az aréna-nézet mellest túl távoli is, így a karakterek elképesztően kicsinek tűnnek. Még a dobásokat (amelyek egyébként olyan jól nézhetnének ki) sem dolgozták ki rendesen, mert nem lehet lelőni az ellenfeleket a peremekről.

A történet játékmód (Quest Mode) hangzatos beharangozásában az szerepelt, hogy valódi RPG-vel találkozhatnak majd a játékosok. Nos, az *Ehrgeiz*-ben valóban van kellék-

tár és varázslat-rendszer, de a *Final Fantasy* játékokhoz képest ez csak gyenge próbálkozás. Nem hangzik rosszul az, hogy bemehe-tünk egy tömlöcbe az örök élet forrását keresve; de igen hamar kiszűl, hogy csupán annyiról van szó, hogy egyenes vonalú folyosók labirintusában barangolunk, s olyan ös-honos lényekkel találkozunk, mint az élő gombák és az izgatott kincsesládák.

A Squaresoft már bebizonyította, hogy tud készíteni remek játékokat is, ha igazán odafigyel. Gondoljunk csak a magával ragadó *Bushido Blade* sorozatra. Talán ha nem próbálnak ennyi extrát belepréselni a programba, és arra összpontosítanak, hogy a környezet interaktívabb legyen, most is olyan progi született volna, amelynek szerepeiért tolonganának a *Final Fantasy* szereplői, nem pedig próbálják elfelejteni azt, hogy itt jártak... ■

Steve Brown

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELEÉS

| | |
|-----------------|--|
| ■ GRAFIKA: | Egész pofás, de néha túl kicsi 5 |
| ■ JÁTSZHATÓSÁG: | A „sokat akar a szarka, de nem bírja a farka” körben szenved 3 |
| ■ ÉLETTARTAM: | Sok különböző, de hamar megunható játék 4 |

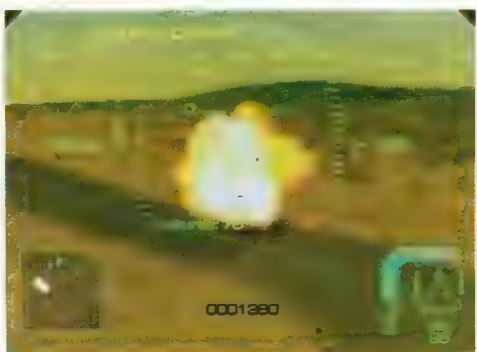
■ **ÖSSZKÉP:**
Azoknak *Final Fantasy* rajongóknak, akiknek létfontosságú, hogy minden játékot megvegyenek, amelyben kedvenceik megjelennek, biztos bejön; de annyi jobb játék között semmiképp sem ajánljuk ezt a félresikerült hibridet.

5

A TÍZBŐL



Minden célpont
támadásánál fontos a fegyvertípus kiválasztása. A gépfegyverek például jók a kisebb célpontok ellen, de nem ideálisak bázisok támadására.



EGY HOLLYWOODI STÍLUSÚ SZIMULÁTOR A PLAYSTATIONÖN? MÉG A LÉLEGZETED IS ELÁLL MAJD...



Eagle One: Harrier Attack

Kísérleti gépen repülhetsz és MIG-ekkel keveredhetsz

| KARTOTÉK | |
|--------------------|-------------|
| ■ KIADÓ: | Infogrames |
| ■ FEJLESZTŐ: | Glass Ghost |
| ■ MEGJELENÉS: | Már kapható |
| ■ KORHATÁR: | Nincs |
| ■ ÁR: | 14 990 Ft |
| ■ JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1-2 |

Tíz évvel ezelőtt, mikor a Tomorrow's World be akarta mutatni a számítógépes grafika jövőjét, biztos a RAF (Brit Királyi Légierő) bázisára hatoltak be, hogy megnézhessék a legújabb repülő-szimulátort. És, mint most kiderült, igazuk is volt, mivel a mai PC-tulajdonosok olyan repülő-szimulátorokkal játszanak, amikhez képest azok a régi kiképzőgépek retro próbálkozásnak tűnnek (azzal az előnnyel, hogy senki sem kopogtat az ajtódon, hogy hadd vessen már rá egy pillantást). Általában a legtöbb PS-játékos éberebb, mint a PC-s megszál-lottak, és rájön, hogy a játékmenet fontosabb, mint az, hogy megpróbálj ész-ben tartani tucatnyi gombot, amik csak akadályoznak a játékban. Ez lehet az oka annak is, hogy az Eagle One jobb, mint a legtöbb PC-s szimulátor.

Valahol a Közeli Jövőben – ahogy az a néhány kíméletesen rövid, híradó-szerű bejátszásból kiderül – egy új terrorista szervezet üti fel fejét, az USA-t fenyeget-ve. A félig terrorszervezet, félig vallási szekta ANM először elrabol egy orosz re-

pülőgéphordozót, majd felrobbantanak egy elektromágneses egységet Hawaii-n. Ez kikapcsolja a trópusi paradicsom összes elektromos eszközét, és így veszélybe so-dor egy amerikai támaszpontot is, miköz-ben azok létfontosságú tevékenységüket végzik (például virágfüzért viselnek a nya-kukban, és megpróbálják megvenni a helyi lányokat 20 dollárért). Órákon belül az ANM átveszi az irányítást a sziget felett. Itt jössz a képbe te.

Az Eagle Csapásmérő Egységet vezetve (Eagle Strike Force) egy Harrier Jumpjetet viszel harcba, és persze a játék folyamán fokozatosan foglald vissza Samu Bácsi szigetét. Az első küldetésed rosszul kez-dődik, mivel a legtöbb társadat elpusztít-ja egy ANM támadás, azonban nem telik bele sok idő, és barátságos erőkkel egye-sülsz. A küldetések a Desert Strike mintá-ját követve (az EA-s helikopteres lövöl-dőzőse MegaDrive-ra) sosem csak a kon-vojok elpusztításából és az ostromlott városok felszabadításából áll. Ami még jobb, mivel Harrierrel repülsz, lehet válni repülő és lebegő módok között. Ez jól jön, mikor a börtönökből és bázisokra

beszivárgó különleges alakulatokat támo-gatod.

Ahogy haladsz a játékban, kapsz egy kísérleti repülőgépet, MiG-ekkel keve-redsz párharcokba egy aktív vulkán kráte-re fölött, és legalább egy titkos küldetést felfedezel. Az események egyre megjósol-hatatlanabb és szórakoztatóbb irányt vesznek, ahogy a feladatokat a küldeté-sek közben változtatják meg, valamint ahogy váratlanul megjelenik az időlimit. És amikor belefáradsz az egyjátékos mód-ba, megzavarhatod egy barátodat, hogy férfi a férfival küzdjetek meg, vagy akár kooperatív küldetésekben vegyetek részt. Kellemes érzés, amikor az úgynevezett társadat csupán a gépfegyvered használá-tára szorítkozva intézed el...

Emellett a játék mindvégig tartja re-pülőgép-szimulátor megjelenését, anél-kül, hogy a játékosnak egy szükségtelenül komplikált irányítórendszerrel is meg kel-lene harcolnia. A valóságosság csökken-tésével szintisza arcade tombolássá ala-kíthatod a játékot. Van egy Training (gya-korló) mód is, de a legtöbbben beleszok-nak az irányításba a küldetések alatt.

HOGY KELL...

GYÖNYÖRKÖDNI A PUSZTÍTÁSBAN



A játék egyik legjobb jellemzője az Instant Replay (visszajátszás) mód. Bárhol leállíthatod a játékot, és visszajátszhatod az utolsó tíz másodpercet. Üsd le a szünet gombot, és tekerd vissza az akciózást, hogy újra és újra megnézhesd azt a Top Gun-stílusú lövést.



Akár le is állíthatod a visszajátszást, és körbejárhatod a saját és az ellenes gépet, vagy rájuk közelíthetsz.



Ahogy a füstnyomok, a robbanások, a fémszilánkok *Mátrix*-módra állnak a levegőben, az egyszerűen észbontó.

Éld ki Top Gun-on fantáziáidat: a játékban bármikor megnézheted, hogy Berlinben kéne gyönyörködni.

Aaaaahh, egy kicsit az érzésem... az Action Replay (visszajátszás) mód! Jaj, jaj, jaj!

párharcokba.

Bár lehet, hogy a Hawaii-szigeteket a magas páratartalom és az örökös (pop-up-okat eltüntető) köd miatt választották helyszínül, az *Eagle One* így is egy szépen kidolgozott játék. A földi tájak részletek, a repülőgépek sivitva húznak el mellett, a fegyverek izzanak, mindez a lassulás legkisebb jele nélkül – nos, legalábbis egyjátékos módban.

Van egyáltalán a játékkal valami gond? Nos, egy kissé tudathasadásosnak tűnik. A programozók (akik között ott vannak a PC és Amiga szimulátorok veteránjai, sőt, ex-katonai szakértők is) két lovat próbáltak egyszerre megülni, bizonytalanul, hogy lövöldözős játékot, vagy szimulátort készítsenek. Szerencsére, mindkettőből eleget sikerült összehozniuk, hogy mindkét stílus rajongói elégedettek legyenek. ■

Paul Rose



Az utolsó repülés megkezdődött a földi tájak részletek, a fegyverek izzanak, mindez a lassulás legkisebb jele nélkül – nos, legalábbis egyjátékos módban.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
ACE COMBAT 3
A Namco legújabb arcade-os repülő-szimulátora.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELES

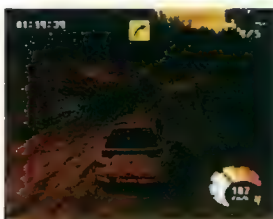
- **GRAFIKA:** Sok a kód, de részletes és gyors **7**
- **JÁTSZHATÓSÁG:** Tonnányi küldetés, és nagyszerű kétjátékos mód **9**
- **ÉLETTARTAM:** Hatalmas berepülhető terület, amelyek újra felfedezhetők **8**

■ **ÖSSZKÉP:** Egy első osztályú repülő-szimulátor arcade-os beütéssel. Az *Eagle One: Harrier Attack* elhozta a PC-s szimulátorok látványvilágát és izgalmait a PlayStationre. Ideje volt...

8

A TÍZBŐL

SZEMLE



Grafikailag a kővezeték a leggyengébb. A játék sokkal inkább a hangulat, mint az olyan effektek, mint az eső és a köd atmoszférájához jutnak.



AZ EA ÚJABB GYÖNYÖRŰ JÁTÉKKAL ÁLLT ELŐ, DE VAJON MIT TAKAR A FELSZÍN?



Rally Championship

„Tökéletesen visszaadja egy átlagos angol erdei pálya párás

KARTOTÉK

| | |
|--------------------|-----------------|
| ■ KIADÓ: | Electronic Arts |
| ■ FEJLESZTŐ: | HotGen Studios |
| ■ MEGJELENÉS: | Már kapható |
| ■ KORHATÁR: | Nincs |
| ■ ÁR: | 14 990 Ft |
| ■ JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1-2 |

Minden a hangulattól függ. Ennyi az egész. Az emberek éveket töltöttek el azzal, hogy megpróbálják megmagyarázni, mitől lesz jobb egy rally-játék, mint egy másik – hogy miért adnak el az egyikből több millió példányt, míg a másik egyenesen a kukának veszi az útját. Nem lehet licen-szekkel biztosítani a siker felé vezető utat, vagy csupán a csodálatos látvánnyal elkápráztatni a játékosokat. A jó versenyjátékhoz az kell, hogy jó érzés legyen vele versenyezni. És ez nem is olyan egyszerű...

Itt van például az EA Rally Championship-je. A külső alapján az egyik legjobb rally-játék a konzolon. A 36 pálya mindegyike – hat eredeti angol rallyből modellezve – lenyűgözően részletes, tökéletesen visszaadva egy átlagos angol erdei pálya párás klausztrofóbiáját. Szinte érezni lehet az avar és a szemközti dombon bambán figyelő juhnyáj szagát.

Megvan a mélység is. Az eredeti British Rally Championship (Brit Rally

Bajnokság) licenszével a játék 21, pontosan modellezett autót szerepeltet, nagyban különböző kezelési tulajdonságokkal. Minden pálya előtt, miután elolvastad a jelentést az előtted álló versenyről, érdemes bevonulni a beállítóképernyőre, hogy kiválassz a megfelelő kereket és a motort a lehető legjobbra hanggold. Ha nem így teszel, a kíváncsnál hajmeresztőbb menetek nézel elébe.

A részletekre való odafigyelés megmutatkozik még a játék öt játékmódjában is. Senki sem gyanúsíthatja a HotGen-t azzal, hogy megvágták volna a vásárlókat: két bajnokság, egy Arcade mód, egy Time Trial (időre vezetés) és egy – csodák csodája! – osztott képernyős kétjátékos mód áll biztosít hosszantartó szórakozást. Míg az alap nehézségi szint az Easy (könnyű), nem okozva különösebb megerőltetést még az abszolút kezdőknek sem, a következő két fokozat valami olyat mutat, amitől még a legelszántabb Colin McRae és V-Rally rajongók is leizzadnak.

Mindezek ellenére a Rally Championship üresnek tűnik; és mindez

a szerencsétlen kezelés számlájára írható – a Rally Championship autóit egyszerűen nem jó érzés vezetni. Majdnem az összes fékezés kiváltható egy négykerekű farolással. Csak oldalra kormányozod, hogy hirtelen lelassuljon, finoman odébbirányítod, olyan 20 km/órát lefaragva a sebességből. És mivel csak a kanyarokban kell lassítani, ezzel a technikával az autód eleje pont jó irányba mutat majd ahhoz, hogy a „fékezés” után kirobbanhass a kanyarból. Ez a féknélküliség nem feltétlenül rossz, csak egy leegyszerűsített változata annak, ahogy valójában a rallyn vezetni kell.

Ami igazán kellemetlen a Rally Championship-ben, az a furcsa oldal- és átlós irányú erő, amik az autóra hatnak a gyorsabb kanyarok némelyikében. Egy kanyar végénél nem szokatlan, ha hirtelen átlósan megindul az autód, mintha egy kötelet kötöttek volna az egyik reflektorához, és azzal húznák át a másik irányba.

Ehhez hasonló módon néhány kanyarba való belépés/belöle való kilépés

Rally Championship

HOGY KELL...

ELKERÜLNI AZT
A FÉKPEDÁLT

Tudod, igazán nincs szükség arra, hogy a kanyarok előtt a fékre lépj. Ahogy közeleg, vedd le az ujjad a gázzól, és...

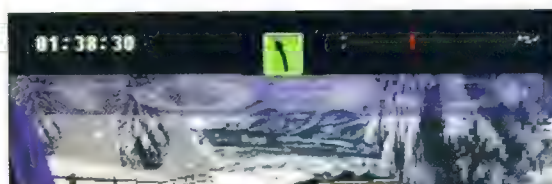


...csak kormányozz egy egész kicsit a megfelelő irányba. Amikor elkezdesz csúszni, tarts meg az autót (kormányozz az ellenkező irányba), és...



...mikor a négykerekid átszúszott, újra lépi a gázt, és gyorsíts a következő kanyarig. Az élesebb kanyarokban nagyobb csúszás kell - mi sem lehetne könnyebb!

A játék egyik legjobb jellemzője a gyönyörű színes képek. A pályák színeire és a kocsikra is nagyon ügyet fordítottak. A pályák színeire és a kocsikra is nagyon ügyet fordítottak.



A legújabb autó a játékban a Ford Focus. A játékban a Ford Focus a legújabb autó. A játékban a Ford Focus a legújabb autó.

klausztrofóbiáját

azt eredményezi, hogy az autó úgy kezd viselkedni, mintha mágneses mezőbe került volna. És elég gyakran az az érzés támadhat, hogy az ilyen mozgásoknak semmi köze sem a newtoni fizikához, sem pedig a joypadedhez.

A Rally Championship nyilvánvalóan komoly rally-szimulátornak készült. Ahhoz, hogy szórakoztató legyen, a lehető legegyszerűbben kellett szimulálnia az igazi versenyt, és ezt komolyan valószínű irányítással kellett párosítania.

Sajnos a HotGen csak az elsőt járt sikerrel, a játékot egy kicsit elszakadtta, szifofrénné téve; így az most gyakorlatilag egy arcade versenyjáték, szimulátor kulsővel.

Tehát akkor most ki veri kenterbe a Colin McRae Rally 2-t, he? ■

James Ashton



HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

COLIN MCRAC RALLY

Egy nagyszerű játék, amely nem áldozza fel a szórakoztatást a szimuláció nevében.

- GRAFIKA: Az angol vidék növényzete még sosem volt ilyen buja 9
- JÁTSZHATÓSÁG: Egy értékes szimulátor arcade irányítással. Nem jó párosítás 6
- ÉLETTARTAM: Rengeteg pálya. Nagy kihívást jelent nagyobb nehézségi fokon 7

■ ÖSSZEKÉP:

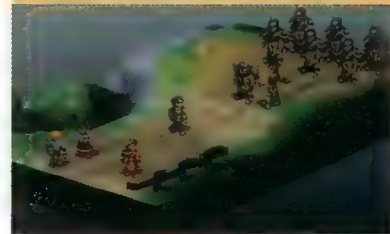
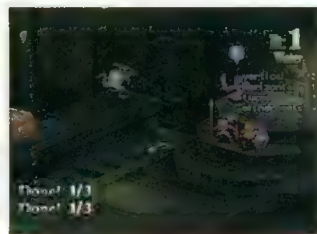
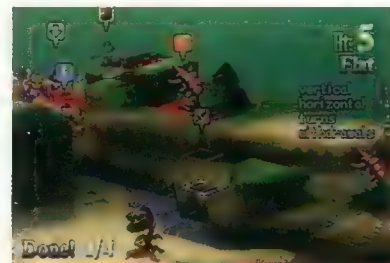
A Rally Championship szeretné, ha az övé lenne az utolsó mondat a rally szimulátorok terén. A grafika ezt lehetővé tenné, de sajnos a kezelés nem. Egy kárba vesztett mestermű.

7

A TÍZBŐL

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELÉS



A SPORTJÁTÉKOK SZERELMESEI LAPOZZANAK – ITT NEM TALÁLNAK SEMMI NEKIK VALÓT



Vandal Hearts II

Az eredeti harcrendszert annyira kibővítették, hogy szinte

KARTOTÉK

| | |
|--------------------|-----------|
| ■ KIADÓ: | Konami |
| ■ FEJLESZTŐ: | KCET |
| ■ MEGJENÉS: | Március |
| ■ KORHATÁR: | 12 év |
| ■ ÁR: | 11 990 Ft |
| ■ JÁTEKOSOK SZÁMA: | 1 |

Történt-e már valaha olyan, hogy a szemed nem tudott ellenállni egy gyönyörűen kidolgozott 3D-s kép csábításának? A *Vandal Hearts 2* ennek a számítógépes megfelelője, egy egzotikus bestia, amely RPG/stratégia néven ismert. Egy csapat karaktert kell végigvinned csaták sorozatán, és ezt folyékonyan festi alá a történet.

A *Command&Conquer*-től különböző módon, ahol a sztori mindig csak a küldetések után derült ki, itt a jelenetek és a párbeszédok pályákon belül és kívül egyaránt felbukkannak. Az utadon új harcosokat toborzol, tapasztalatot nyersz, városokat látogatsz meg, felszerelést fejleszthetsz, NPC-kkel (Non Player Character – Nem Játékos Karakter) beszélhetsz, és döntéseket hozhatsz, melyek alig befolyásolják a játék kimenetelét.

Ha a folytatásokat nézzük, ez elég szokatlan. Külsőre: a grafikai programvázhoz alig nyúltak, és a 3D-s háttér előtti 2D-s karakterek mostanra már elég elavultnak tűnnek. A karakter

design sem nyeri majd meg minden játékos tetszését, noha kiválóan lehet rajtuk látni, hogy a szereplő milyen felszerelést hord. Azonban volt egy bátor húzás – az eredeti harcrendszert annyira kibővítették, hogy szinte egy új játék lett belőle; és tegyük hozzá, hogy nem is a hátrányára.

Maga a csata ugyanaz a mozgás + harc, amely az *X-Com*-ban és a *Shining Force*-ban szerepelt. A hagyományos karakterosztályok most azonban eltűntek, és így a hangsúly a tárgyakra és a felszerelésre terelődött. Bár néhány hős okosabb vagy erősebb a többinél, és így bizonyos szabályok érvényesülnek rá, olyan módon használod őket, ahogy akarod. Fegyverezd fel ijátszaidat mágikus nyilvesszőkkel, ahogy előrehaladsz a mágia tudományában. Adj mindenkinek kardokat és pajzsokat, és máris kész vagy a közelharcra. Valóban, ez sokat elvesz a csapattagok egyéniségéből, amely annyira jellemző volt a *Vandal Hearts* I-re, de a testreszabási lehetőségek szinte végtelenek. A japán fejlesztők imádnak hangzatos nevű, áltudomá-

nyos neveket adni műveiknek, így tehát bemutatkozik a Kétfordulós Csata. Ahe-lyett, hogy megmondanád a karaktereidnek, hogy mit csináljanak, majd figyel-néd, hogy az ellenség erre mit lép, most mindkét oldal egy karaktert irányít egy-szerre, és az eredmény egyszerre derül ki. Ezt már próbálták ezelőtt is, különö-sebb siker nélkül, de itt valahogy működik. Tudván, hogy az ellenséges MI először a leggyengébb karaktereidet tá-madja majd, és felülről jön, a többi azon múlik, mennyire tudod megjósolni a számítógép lépéseit. És, annyi PC kon-verziótól eltérő módon a kezelői felü-let, amellyel irányítod embereidet és a tulajdonságaikat vizsgálod, joypadre lett tervezve. A képességek és a varáz-slatok is a fegyverekből származnak, és itt kezdődik az igazi taktikázás. Minden tárgyhöz rendelve van egy különleges technika, például ládákat nyit ki, mérge-zett sebeket tisztít, vagy démonokat idéz meg, hogy tüzesővel borítsák el a pondró ellenséget. A tárgy használata ügyességi pontokat eredményez, ami a speciális technika előhozásához szüksé-

Healing

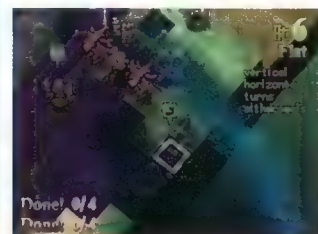
Vandal Hearts II

HOGY KELL...

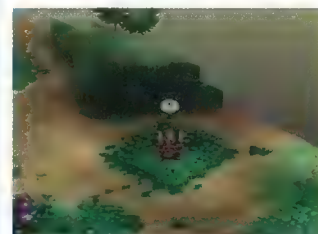
TITKOS TÁRGYAKAT BEGYŰJTENI



Haszonlatannak tűnnek, de vegyél egy Bowie és egy Antennae kést a legelső üzletben, és használd az Unlock (nyitás) és SearchMark (keresés) technikákat. Add mindkettőt egy felfedező egységnek, vagy más karakterek pajzstartó kezébe.



Keress a fenti térképen szokatlan, egyedülálló részeket – egyéni jel, egy cu-de-sac, egy sima folt, minden oldalról körülvéve – és mozgasd ide a kincs vadászt úgy, hogy itt fejezze be a körét.



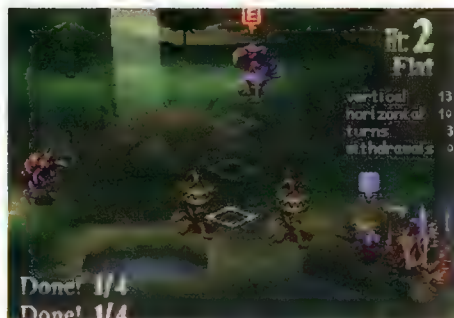
Ha titkos zsákmányon állsz, az Antennae SearchMark technikája jelezni fog. Használd a repülő egységeidet fák és szigetek felfedezésére, míg a PickAxe és a Maracas (mindkettő a Barn Mountain Range-ben található) lépőkövek készítésére és összetörésére jók.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

VANDAL HEARTS

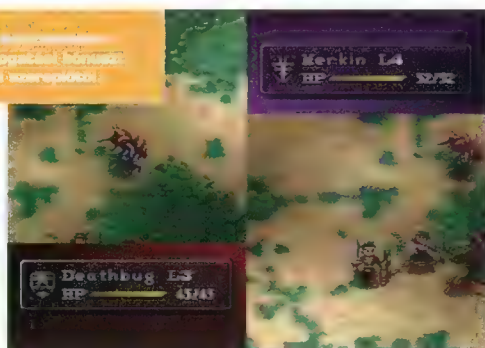
Az első rész nagyba különbözik a másodiktól, úgyhogy megéri adni neki egy esélyt.

Talán a varázslás



Egy előny

Karakterekkel támogatást kérés: vételek az összes körben a szereplők.



egy új játék lett belőle

ges. Annyi lehetőség van, annyi kipróbálásra váró tárgy, hogy azon veszed észre magad, hogy már sokadszor viszel végig egy pályát csak azért, hogy mindent kipróbálj. Még a történet is túlmutat azon a szokásos orkok-és-gyűrűk típusú tölteléken, ami az ilyen játékokat jellemzeni szokta. Elég annyi, hogy a sztori árulások és politikai cselszövések összessége, és mikorra már a vége felé közeleg, fiatal harcosunk hajában megjelennek az első ősz szálak...

Ez a játék semmilyen téren nem stílus-teremtő, és a karakterekkel való pepecselés mértéke biztosítja, hogy a könnyűsúlyú akciórajongók nem lesznek elragadtatva. De ha szereted megmozgatni az agyadat, akkor elő a pénztárca!

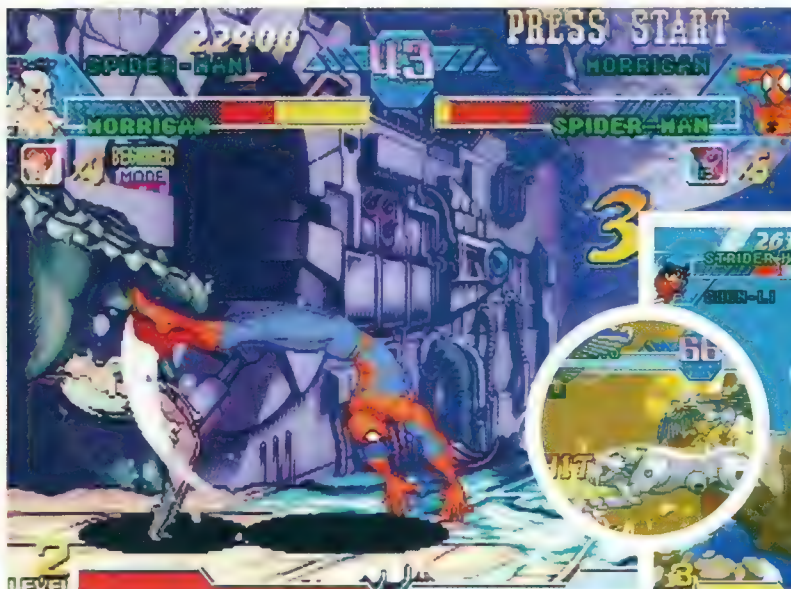
Zy Nicholson



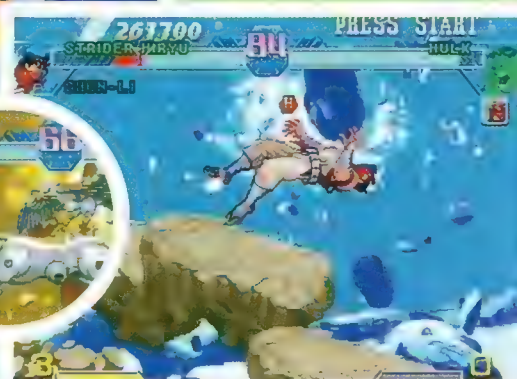
- **GRAFIKA:** Csúnyácska 3D és hasonló karakterek. Idejermült, de praktikus 5
- **JÁTSZATHATÓSÁG:** Trükköket és taktikákat elő – rengeteg módon lehet harcolni 8
- **ÉLETTARTAM:** Több, mint 50 pálya, minimum egy újrakezdést megér 8

■ **ÖSSZKÉP:** Kényelmesen vállalván szerepét mindenféle kozmetikázás nélkül a Vandal Hearts II ritka állatfaj: egy konzolos stratégiai játék, amely tényleg nagyon jó. Készülj fel jópár órnyi RPG-re...

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELES



A kezdők számára a játék...
A kezdők számára a játék...
A kezdők számára a játék...



A CAPCOM LEGÚJABB SZUPERHŐSEI A KLASSZIKUS JÁTEKOKO SZEREPLŐI ELLEN

Marvel Vs Capcom



„Ez minden bizonnyal a legvagányabb külsejű Marvel játék, és

KARTOTÉK

| | |
|--------------------|-------------|
| ■ KIADÓ: | Virgin |
| ■ FEJLESZTŐ: | Capcom |
| ■ MEGJELENÉS: | Már kapható |
| ■ KORHATÁR: | 11 év |
| ■ ÁR: | 13 990 Ft |
| ■ JÁTEKOSOK SZÁMA: | 1-2 |

Réges-régen volt olyan idő, amikor ha egy új 2D-s Capcom verekedős érkezett, az emberek odagyűltek és azt kérdezték „Hányat készítenek még ebből az örületből?”. Most már mindenki tudja – még ha nem is mondta ki soha senki – hogy a Capcom egészen a világ végéig fogja készíteni ezeket. Valóban, mikor első a világ-vége, és Jézus utoljára csap össze az ördöggel, az nem Jeruzsálemben történik majd – hanem egy Tokiói játéktérben, a *Street Fighter 15 EX Alpha* Bajnokság keretein belül.

A *Marvel vs Capcom* az ötödik a cég vad, OTT képregény-sorozatában, és a harmadik a Vs-ek között. 15 karakterből választhatasz, és valahogyan egyik sem béna. A Marvel csapat ismerős lehet az előzményekből – a szikladobáló, padlót döngölő Hulk, Wolverine a suhogó pengéivel, War Machine azzal a bazi nagy lézerágyúval – már nézni is öröm.

Az igazán kemény azonban a Capcom formáció – főleg az öreg Capcom rajongók számára. Az arcade platform-hősök, Strider Ryu és Megaman tökéletesen lettek megformálva, az előbbi néhány, a kezdőknek hasznos mozzanattal (a fegyvernek köszönhetően), míg az utóbbi nagy robotmacskájával gondoskodik az ellenfelekről. Van még egypár ismerősebb arc, akik különleges hősként teszik tiszteletüket (erről bővebben később), és persze néhány elengedhetetlen *Street Fighter* veterán – Ryu, Chun Li, Zangief, és a többiek – akik józanabb, és bonyolultabb mozgásokkal veszik fel a versenyt a Marvel pirotechnikájával.

Bár a szokásos gomb-kombinációk és combok, és a különleges eszközök

ismerősek lehetnek, ez minden bizonnyal a legvagányabb külsejű *Marvel* játék, és a leginkább teljes a lehetőségek tekintetében. Az új Special Hero (különleges hős) mód segítségével választhatasz 20 extra karakter közül, akik beszállnak a harcba vészhelyzet (egy másik kellemes újítás) esetén, míg a Special Partner Tag-Team (különleges partner, taggelési lehetőséggel) módot egy páros támadási lehetőség dobja fel, ahol két harcossal támadhatsz egyszerre! Ez egy újabb örület az egyébként is észbontóan gyors és robbanékony játékmenehez. Szerencsére a PlayStation jól bírja a káoszt. Van egy kis lassulás néhány helyen, és a pénzbedobós néhány elemét (például a valós idejű tag-csapatok harcát) lekorlátozták, vagy teljes egészében feláldozták. De ugye ez várható is, mikor egy vadonatúj arcade jön ki egy hatéves konzolra.

Végül pedig, hogy ha még csak most ismerkedsz a verekedős játékokkal, és egy nyugisabb, kiegyensúlyozottabb bemutatkozást akarsz ebből a stílusból, inkább válaszd a *Street Fighter Alpha 3*-at.



Marvel Vs Capcom

HOGY KELL...

VÉGREHAJTANI A PÁROS TÁMADÁST



A legelső dolog a képernyő alján található erőssávit a maximumra vinni – csak pofozd az áldozatodat, és figyeld, hogyan növekszik a sáv.



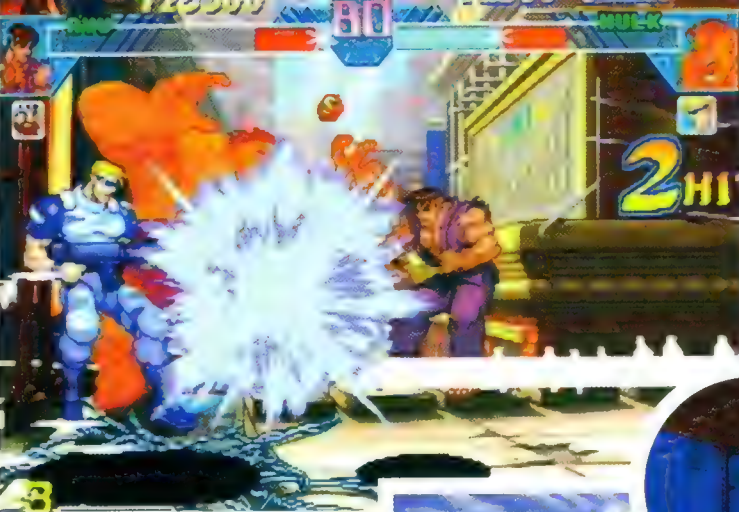
Hajtsd végre a megfelelő gomb-sorozatot és megjelenik az ellenfeled egy másolata, a mozgásaidat utánozva.



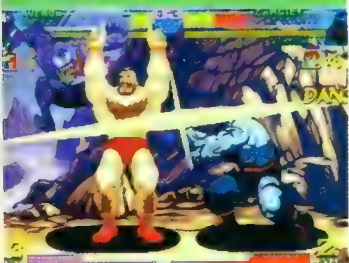
Irányítsd az ellenfeledet a két karakter közé, és akkor ami a csővön kifer... A páros támadás csak néhány másodperces, úgyhogy ne kiméld.



A standard és a különleges karakterek közül válassz, majd a megfelelő gomb-sorozatot hajtsd végre, hogy a karaktered a megfelelő mozdulatot végezze.



Zangief egy cainos lánnyal és egy nagy kék emberrel küzd. Furcsa.



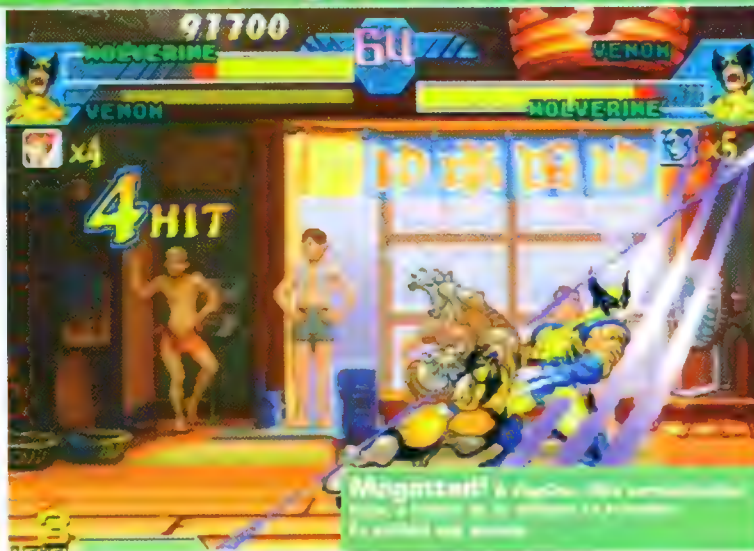
a leginkább teljes a lehetőségek tekintetében

Ha azonban szereted, hogy villámlik a képernyő, sziklák esnek az égből, leopárdok ugratnak keresztül a pályán a nagyszerű speciális mozgásokat kísérve, akkor azonnal lökd be a Marvel Vs Capcom-ot a gépbe – és kezdődjék a móka. ■

Keith Stuart

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

STREET FIGHTER ALPHA 3
Ne foglalkozz a 2D-s grafikával, csak vedd bele magad a mozgalmes játékmenetbe.



PlayStation Magazin ÉRTÉKELEÉS

- GRAFIKA: Nagy, vastag, durva 7
- JÁTSZHATÓSÁG: Szövevényesebb, mint egy Tolsztoj történet 8
- ÉLETTARTAM: Bele kell tanulni 7

■ ÖSSZKÉP:
A Marvel Vs Capcom bonyolult játék, egytalan gombgyilkolásnak álcázva. A veteránok szeretik majd a mélységei miatt, de a kezdőknek gondot okoz majd az életben maradás a masszív robbanások között.

7

A TÍZBŐL

ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZET

Egyéves előfizetés
esetén, teljes verziós
játékot küldünk aján-
dékba.



AKÁR 33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és
a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jut-
nak el legelőször. Ráadásként, egyéves elő-
fizetés esetén, választhatsz a három játék-
program közül, mellyel megajándékozunk.

TELEFON: 467-67-20

FAX: 457-11-23

E-MAIL: PSM@CMK.HU

POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázz

Lapunkat OTP bankkártyája
segítségével is megvásárolhatja.

(06-1) 266-0000

hétfőtől szombatig, 9-20 óráig hívható telefonszámon.

ÚJ!

A PSM ELŐFIZETÉSI DÍJ

Egy évre
Fél évre

15 990 Ft (1 szám 1 333
8 990 Ft (1 szám 1 498

színekódok

AUTÓS JÁTÉK

KALANDJÁTÉK

VEREKEDŐS JÁTÉK

LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉK

RPG/SZEREPJÁTÉK

SPORTJÁTÉK

STRATÉGIAI JÁTÉK

SZIGORÚAN TITKOS

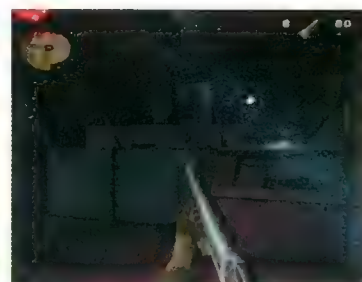
MOSTANÁBAN ÁLLIG FELFEGYVERKEZVE PRÓBÁLJUK KICSELEZNI AZ ELLENSÉGET. HOGY MIRE JUTOTTUNK? NÉZD CSAK MEG A MEDAL OF HONOUR LEÍRÁSUNKAT! HALÁLOS FEGYVER? MEGLEHET...

ÜDVÖZLET...



Bár ebben a hónapban harciasabb olvasóinknak kedvezünk, azért remélem, a galamblelkű játékosok is találnak kedvükre való dolgokat összeállításunkban. Persze a megfáradt titkos ügynökök, katonák és jedi-lovagok is bizonyára szívesen ülnek át kikapcsolódásként egy versenyautóba, gokartba, vagy motorra. Aztán meg hamarosan kitavaszodik, és ha már úgyis fel kell ásní a kertet, eláthatjuk a csatabárdokat...

Dan Meyers



JÁTÉKLEÍRÁSOK

HIVATALOS
MEGOLDÁS

Medal Of Honour 71
Crash Team Racing . . 75

A HÓNAP TIPPJE

James Bond újra bűnözőkre és nőkre vadászik. Bár pár oldallal hátrébb közre adjuk a teljes végigjátszást, akadhatnak olyanok, akik ennek ellenére nehézségekbe ütköznek majd. De ezek a csalások még őket is kihúzzák a csávból. Legalábbis reméljük...



Az összes fegyver: ■ x2,
○ x2, □ x2, ▢ x2

Sérthetatlenség: ■ x2,
○ x2, △ x4

Küldetés teljesítése: Állítsd meg a
játékot, majd ■ x2, ○ x2, □ x2
Szint kiválasztása: A küldetés
kiválasztása képernyőn pötyög be:

■ x2, ○ x2, □ x2, ▢ x2, ▤

50 eű. felszerelés: ■ x2, ○ x2, △ x2

Csalás mód: ■ x2, ○ x2, □ x2, ▢ x2, ▤ x2



KÍVÁNJ EGYET!

Need For Speed 4066
Pandemonium067
Resident Evil 3067
Star Wars Episode 1: The Phantom
Menace068
Resident Evil068

ERŐVONAL

Bust A Move 4069
Civilization II069
Atari's Greatest Hits . . .069
ISS Pro '98069

Hercules070
Namco Museum 4 . . .070
Ridge Racer Type 4 . . .070

TOP TIPP

Jeremy McGrath Super Cross '98067
Medal Of Honour068

KÍVÁNJ EGYET

**NEM VAGY ÉPPEJ JEDI-ALAPANYAG? MINDIG A ZOMBIK MARAD-
NAK FELÜL? NEM KORMÁNNYAL A KEZEDBEN JÖTTÉL A VILÁGRA?
AKKOR JÓ HELYEN JÁRSZ. RÁNK MINDIG SZÁMÍTHATSZ.
MEGNÖVELJÜK AZ ESÉLYEIDET...**

KÉRTE: HOMOKI ÁDÁM SZIGETSZENTMIKLÓSRÓL ÉS FORGÁCS PÉTER PUSZTASZENTLÁSZLÓRÓL

HOGY KELL... SZÁGULDOZNI MÉG, MÉG, MÉG...

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Rendőrautók

Menj a „Game Options” képernyőre és válaszd a „User Name” opciót. Ide írd be a következőt: **Nfs_Pd** (a „_” szóközt jelent). Így „Hot Pursuit” módban elérhető lesz a rendőrkocsik nagy része.

Helikopter

Menj a „Game Options” képernyőre és válaszd a „User Name” opciót. A névhez írd be: **Whirly**. Ha sikerült, a képernyőn megjelenik a „Cheat Activated” felirat. A helikopter csak „Test Drive” módban elérhető, és ilyenkor a játékot sem tudod elmenteni.

Fantom kocsi

Menj a „Game Options” képernyőre és válaszd a „User Name” opciót. A névhez írd be: **Flash**. Ha sikerült, a képernyőn megjelenik a „Cheat Activated” felirat. A kód aktiválása után viszont nem tudod elmenteni a játékot.

Titán kocsi

Menj a „Game Options” képernyőre és válaszd a „User Name” opciót. A névhez írd be: **Hotrod**. Ha sikerült, a képernyőn megjelenik a „Cheat Activated” felirat. A kód aktiválása után viszont nem tudod elmenteni a játékot.

Nehéz kocsi

Az autó kiválasztása után nyomd meg a Start gombot a verseny betöltéséhez, és még mielőtt a „Loading” képernyő megjelenne, nyomd le gyorsan a **←+⊕+⊙** gom-

bokat. Addig tartsd lenyomva őket, amíg a „Loading” képernyő el nem tűnik.

Részeg mód

Az autó kiválasztása után nyomd meg a **▶** gombot a verseny betöltéséhez, és még mielőtt a „Loading” képernyő megjelenne, nyomd gyorsan a **↓**

↑+⊕+⊙ gombokat. Addig tartsd lenyomva őket, amíg a „Loading” képernyő el nem tűnik. Ezek után a kép homályos lesz, és minden egyes kocsii helyett tízet fogsz látni.

Műszerfal nézet

Az autó kiválasztása után nyomd meg a Start gombot a verseny betöltéséhez, és még mielőtt a „Loading” képernyő megjelenne, nyomd gyorsan a **↓ ↑+⊕+⊙** gombokat. Addig tartsd lenyomva őket, amíg a „Loading” képernyő el nem tűnik.

Turbo meghajtás

Aktiváld a műszerfal nézetet, majd vezetés közben nyomd meg a **↑** gombot.

Azonnali visszatérés az útra

Ütközés után, vagy ha kiszaladtál az útról, nyomd meg a **■** gombot, és abban a pillanatban újra az úton leszel.

Bónusz kocsi

Teljesítsd a „Hot Pursuit” módot mindegyik rendőrkocsival, és egy új kocsit kapsz (BMW M5, Corvette, Porsche, Caprice és Lamborghini).

Letartóztatás könnyítése „Hot Pursuit” módban

Kapcsold ki a szirénát (**⊕+↑**) üldözés közben, és a gyorshajtó le fog

lassítani. Amikor készen állsz letartóztatni, kapcsold vissza a szirénát.

Plusz idő „Hot Pursuit” módban

Ne írd be semmilyen nevet a játékos nevéhez, és több időd lesz az egy játékos „Hot Pursuit” módban.

Index és reflektor

Az index használatához tartsd lenyomva az **⊕**-et és nyomd meg a **→** vagy **←** gombot. A fényszórók bekapcsolásához tartsd lenyomva az **⊕**-et, és nyomd meg a **↑** gombot, a ködlámpák bekapcsolásához tartsd lenyomva az **⊕**-et, és nyomd meg a **↓** gombot.

Autók és pénz

Ehhez a trükkhöz két memóriakártyára lesz szükséged. Legalább egy kocsid és egy új járgány vásárlásához elegendő pénzed (\$20 000) már kell, hogy legyen. Ha adottak ezek a feltételek, másold a *Need For Speed 4* file-t egy másik memóriakártyára. Mind a két kártyát hagyd a gépben, és versenyezz „High Stakes” módban. Már a verseny elején veszíts szándékosan a második játékosal (Player 2). Az egyes játékos (Player 1) ezek után két ugyanolyan kocsival fog rendelkezni. Másold át újra az elmentett adataidat a másik memóriakártyára és ismételd meg a dolgot. Ha kész, eladhatod a kocsikat Rengeteg pénzért.

Bármelyik kocsi, bármelyik versenyen

Teljesítsd sikeresen az összes versenyt, majd a kocsiválasztó képernyőn menj az „Options” menübe, hogy magasabb kategóriájú ellenfeleket választhass ráadásnak. ■

Sziasztok

Itt a tündér-he-
lyettes beszél -
skarom mondani
ír. Kedves PSM-
tündérünknek egy
hete nyoma ve-
szett leveleitek
hámla alatt.

Azóta nem talál-
juk. Már mentő-
kutyaakat is be-
vetettünk, de
alighanem nagyon
mélyre került,
amikor a postás
figyelmetlenség-
ből ráborította
kódokat kérő le-
veleitek tömke-
legét. Ne aggód-
jatok, kaptok
választ kérdé-
seitekre, azzal
is csökken a le-
vélkupac - így
előbb-utóbb

majdcsak sikerül
kiásnunk sze-
génykét vele-
hogy. Azért kö-
szönjük a leve-
leket...



KÉRTE: DWORÁK RAIK ANTAL NAGYSÁPRÓL

HOGY KELL... SZABADDÁ TENNI ÉJSZAKÁINKAT ALVÁS CÉLJÁBÓL

RESIDENT EVIL 3

„A *Resident Evil* 1-2-t hosszú éjszakákon át meg tudtuk fejteni. De a hármasnál végleg megállt a tudományunk. A Disused Plant 17-ben vagyunk. Miután a Controlcenterben lemegyünk



a létrán és a kocsik után belépünk a csarnokba, mögöttünk az ajtó összerobban.

A csarnokban nem jutunk tovább, mert nem tudjuk, mit kell csinálni a három megszámozott generátorral (szerkenyűkkel). Közben a rakétatámadás visszaszámol, és a nullánál meghalok! Ezért kérünk a kedves szerkesztőségtől segítséget, mert nem tudjuk, hogy mit kell csinálni! Jelige: Hosszú éjszakákon át!”

Ha jól vettem ki szavaidból, már egészen a játék végén jártok. Kell ott lennie egy sín-ágyúnak és mellette egy hozzá tartozó irányítópultnak. Aktiváljátok az irányítópultot.

Természetesen nincs elég energia az ágyú beindításához. Helyükre kell igazítani a

generátorféle szerkenyűket. **MANUÁLISAN** és **SORRENDEN**. Amint megnyomod az elsőt, meg fog jelenni Nemesis, de könnyű dolgod lesz vele. Told be a másik két áramforrást is, és csald Nemesis az ágyú elé, aztán adj neki!

Miután legyőzted, irány a kijárat, hiszen már közel a vég. De vigyázz! Érhet még egy kis meglepetés...



TOP TIPP

Jeremy McGrath Super Cross '98

Kérte: Kiss Koppány Budapestről

„Van egy motoros játékom, melynek címe *Jeremy McGrath '98*. Azt szeretném kérdezni, hogy azon a pályán, amit mi szerkesztünk, lehet-e vele játszani, és ha igen, hogyan?”

Sajnos a kérdésemre nem tudom a választ, de ha az általam szerkesztett pályát el tudod menteni a memóriakártyára, akkor valószínűleg választható pálya lesz belőle. Azért kárpótlásul álljon itt néhány kód segítségül és a szórakozás kedvéért.

Fordított pályák:

Névnek azt írd be, hogy **SHOWTIME**

Elmentett játék automatikus betöltése:

Névnek azt írd be, hogy **MCGRATH**

Letűkröztött pályák:

A fordított pályákon teljesítsd a szezont, és végezz első helyen.

M80cc moci:

Intermediate (középszintű) módban teljesítsd a szezont, és végezz első helyen.

Yamaha YZ80 moci:

Advanced (felsőszintű) módban teljesítsd az első versenyt, és végezz első helyen.

Megjegyzés:

Ez utóbbi azt is lehetővé teszi, hogy Jeremy McGrath ellen versenyezz egyet.

KÉRTE: SÜLE JUDIT BUDAPESTRŐL

HOGY KELL... JÁTSZANI BOLONDULÁSIG

PANDEMONIUM

Szint kiválasztása

A beírandó jelszó:

BORNFREE

Sérthetetlenlenség

A beírandó jelszó:

HARDBODY

31 élet

A beírandó jelszó:

VITAMINS

Plusz szívek az egészséges életért

A beírandó jelszó:

CORONARY

Halhatatlan ellenfelek

A beírandó jelszó:

EVILDEAD

A képernyő forgatása

A beírandó jelszó:

TWISTEYE – ezután

tartsd lenyomva az **☐+☐** gombokat és a forgatáshoz nyomd meg a **→** vagy **←** gombot. A normál nézet visszanyeréséhez nyomd meg a **↓** gombot.

Test-csel

A beírandó jelszó:

THETHING – ezután

tartsd lenyomva az **☐+☐** gombokat, hogy különböző testek közül választhass. A megszokott alakodat az **☐+☒** lenyomásával kaphatod vissza.

Szereplőcsere

A beírandó jelszó:

BODYSWAP – ezután a háromszög lenyomásával cserélheted a szereplőket játék közben.

Különleges fegyverek

A beírandó jelszó:

OTTOFIRE – ez olyan különleges fegyverek elérését teszi lehetővé, amelyek sohasem fognak ki.

Újrakezdés anélkül, hogy kiszállnál a játékból

A beírandó jelszó:

INANDOUT – ennek segítségével abbahagyhatod az éppen folyó menetet, majd a szintkiválasztó menükhöz visszatérve folytathatod, vagy újabb szintbe kezdhetsz. A főmenübe való kilé-

péshez ismételd meg a procedúrát a szintkiválasztó menüben.

Flipper

A beírandó jelszó:

TOMMYBOY vagy

KNCACKDE – ezek után fejezz be egy pályát, és egy flipperbe jutsz. (Ez a kód nem kombinálható a „Bónusz képernyő” kóddal!)

Bónusz képernyő

A beírandó jelszó:

CASHDASH – ezek után fejezz be egy pályát, és egy bónusz képernyőhöz jutsz. (Ez a kód nem kombinálható a „Flipper” kóddal!)

Az egyes szintek kódjai:

Szint

Kód

1 **ADEAMIIE**

2 **EPIJAKCA**

3 **FBIJAKCI**

4 **KOCCIEE**

5 **NGIAIBJJ**

6 **NIIAJBBC**

7 **KGCACICI**

8 **AHICBAJE**

9 **AIICFAJG**

10 **AIICBAJI**

11 **FBIIAKCK**

12 **FDIIAKDC**

13 **FFIIAKDK**

14 **KACACIBA**

15 **ADMCFIAD**

16 **EMIIEKBE**

17 **OEIBIBMJ**

18 **FAAIAKCE**

19 **AHICJBMJ** ■

KÉRTE: FISCHER BALÁZS BUDAPESTRŐL, MUHA ATTILA LÖRINCRL, NAGY LÁSZLÓ DUNAKESZIRŐL, RÉVÉSZ KRISZTIÁN SZEGEDRŐL
ÉS NAGY ZOLTÁN SZOLNOKRŐL

HOGYAN... LEHET VELÜNK AZ ERŐ

STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENANCE

Darth Maul legyőzése











Legyőzheted Darth Mault, anélkül, hogy magadat veszélybe sodornád, ha van gránátvető (rocket launcher) és/vagy több sima gránátod. Miután megölte Qui Gont, várakozz az utolsó energia-ajtó mögött. Onnan láthatod őt a sarkon túl. Az ajtó mögött maradvá várd meg, amíg az kinyílik, majd lödd Darth Mault a gránátvetővel. A megfelelő szög eltalálásához feltehetően kísérletezgetned kell egy kicsit. Ha elegendő löszered van, véghezvethetsz a pacákkal, egyébként kénytelen leszel a fénykarddal befejezni a műveletet.

A kancellár legyőzése


Amikor kimész a palotából, a kerek

fal mellett felugorhatsz és láthatod a kancellárt. Ugrabugrálás közben löj rá, míg ki nem purcan – így nem kell átküzdened magad a droidokon, és nem fogsz életeket veszteni.

Csalás mód

Jelöld ki a főmenüben az „Options”-t (de ne menj bele), azután nyomkodd végig: , , , , , , . Ha sikerült, valamiféle hangot fogsz hallani. A csalás menü megnyitásához tartsd lenyomva az ++ gombokat. Szintválasztás, mozizás, sérthetetlenség stb. válik elérhetővé.

Víz alatti fénykard

Ha a víz alatt, vagy egy kötélén lógva szeretnéd elővenni a fénykardot (ami normál esetben ugyebár nem megy), nyomd meg a -ot, jelöld ki a fegyvereket (weapons) és válaszd ki a fénykardot (light saber). Különösen hasznos ez, ha előre tudod, hogy hamarosan meg fog támadni valaki.

Egészség-csomag a Naboo mocsaraiban

A második szinten (The Swamps of Naboo), amikor elérsz arra a kis helyre, ahol a Gungan békák vannak, menj a fűtől balra – egy ősvényt fogsz találni, amely egy nagy egészség-csomaghoz vezet.

A gyerek megmentése a Tatooine-on

A Tatooine-on egy öregasszony megkér, hogy mentsd meg a gyermekét Neg kapitánytól. Egyezz bele, de ne menj fel a lépcsőn, ahogy ő ajánlja, mert a biztonsági ajtó végez veled. Menj vissza a másik házba a lépcső tetején, mássz ki az ablakon a párkányra, menj el a sarokig, fordulj balra, és menj még egy kicsit tovább. Ugorj fel a kötéltre, és menj át az út túloldalára. Ugorj az erkélyre, és menj át a házon. Menj végig a következő párkányon, amíg zsákutcába nem érsz. Ott ugorj fel a következő kötéltre. Ugorj az erkélyre, és máris Neg

kapitány házában vagy! Hátral menj ki, találsz két ketrecet – az egyikben a kölyök van, a másikban egy hatalmas lény, amely rögtön kitör, és megpróbál megölni téged. Menj be a sikátorba, és ha a szörny követ téged, be fog szorulni, és csak csekély sérüléseket lesz képes okozni. Nyisd ki az ajtót, öld meg a fickót, aki rádől, majd menj vissza, fogd a gyereket és vidd vissza a mamájához. Cserébe olyasmit kapsz tőle, aminek még hasznát veszed Anakin járgányának alkatrészeinek megszerzéséhez.

Titkos járat Mos Espában

Miután abba a szobába jutottál, ahová Jabba segítője vezet, maradj a lépcső tetején. Fordulj jobbra és ugorj – egy párkányra kell érkezned. Menj végig a járaton a lépcső alá, és egy szobát fogsz találni. A szobában menj ki az első ablakon és ugorj a párkányra – a bent levő fickó egy egészség-csomagot ad neked. ■

TOP TIPP

Medal Of Honour

Kérte: Nagy Zoltán Szolnokról

A különböző új szereplők eléréséhez a következő kódokat a rejtelmes gépezetbe kell beírnod (enigma machine):

Noah: BEACHBALL
Bismark the Dog (a kutya): WOOFWOOF
Evil Col Muller (a gonosz ezredes): BIGFATMAN
Gunther: GUNTHER
Nutcracker (diótörő): NUT-CRACKER
Otto: HERRZOMBIE

Velociraptor: SSPIELBERG
Werner von Braun: ROCKETMAN

William Shakespeare: PAYBACK
Winston Churchill: WINSTONCHURCHILL
Finesthour: FINESTHOUR
Wolfgang: HOODUP
Mindenki angolul beszél (Amerikai Mozi Mód - American Movie Mode): SPRECHEN









Szintugrás

Szint Jelszó

- 1 RETTUNG
- 2 ZERSIOREN
- 3 BOOTSINKT
- 4 SENFGAS
- 5 SCHWERES
- 6 SICHERUNG
- 7 EINSICKERN

8 GESAMTHEIT

Öngyilkos Mód:

Nyomkodd végig: , , , , , , , majd gyorsan nyomd le a -et. A szereplőd fel fog robbanni a következő szavak kíséretében: „What did you do that for?” (Miért csináltad ezt?) Hát, nem semmi...

Kérte: TiCo
Hogyan... végződhet a kaland
Resident Evil

„Szeretnék segítséget kérni. Már ötödször játszom végig a REDC-t Jillel, de nem tudom, mit kell tenni, hogy Barry ne haljon meg a végén.



(Chris-szel ugyebár nem szabad felvenni Rebeccát, és nem szabad vegyszert használni a nagy növénynél) De mi a teendő Jillel?”

Csak annyit kell tenned, hogy megbízol Barryben, amikor a kötélen leesésekor azt mondja, hogy csak véletlen volt. Ha megvárod, amíg ledob neked egy másik kötelet, akkor nem fog meghalni – sőt, segít majd neked a későbbiekben. Egyébként Jillel és Chris-szel is négy különböző befejezése lehet a történetnek, ezek a következők:

1. Jill egyedül (nem mented meg Christ, Barry meghal)
2. Jill és Chris (megmented Christ, Barry meghal)
3. Jill és Barry (nem mented meg Christ, megbízol Barryben) + Robbanás
4. Jill, Chris és

Barry (megmented Christ, megbízol Barryben) + Robbanás

5. Chris egyedül (nem mented meg Jillt, nem mented meg Rebeccát)

6. Chris és Jill (megmented Jillt, nem mented meg Rebeccát)

7. Chris és Rebecca (nem mented meg Jillt, megmented Rebeccát) + Robbanás

8. Chris, Jill és Rebecca (megmented Jillt, megmented Rebeccát) + Robbanás
Mindkét szereplő esetében akkor éred el a legjobb befejezést, ha mindenkit megmentesz.



PlayStation

ERŐVONAL

BUST A MOVE 4

ERŐVONAL

MIND A NÉGY REJTETT SZEREPLŐ ELÉRÉSE

A „Press Start Button” felirat megjelenése után nyomkodd végig: →, →, ⊙, ←, ←.

Ha sikerült, élményt fogsz hallani.

A kód hatása nem múlik el, elmentheted a memória-kártyádra.

TAROT-OLVASÓ MÓD

A „Press Start Button” felirat megjelenése után nyomkodd végig: ↑, ⊙, ↓, ⊙, ↓. A tömegek hangját hallhatod, ha sikerült. A tarot használatához válaszd a főmenüben az „Options”-t, majd a „Tarot Reading Mode”-ot. Ez is elmenthető a memóriakártyádra.

CIVILIZATION II

ERŐVONAL

A következő család 29874 aranyra emeli a készpénz-állományod.

Első lépés: Bizonyosodj meg róla, hogy már legalább két várost felépítettél.

Második lépés: Kapcsolj „View Pieces Mode”-ra.

Harmadik lépés: Menj a kurzorral bármelyik városnégyzet fölé és nyomd meg az ⊗-et a városkép behívásához.

Negyedik lépés: Válassz ki a „rename” (átnevezés) gombot és töröld ki a jelenlegi városnevedet.

Ötödik lépés: Adj új nevet a városnak a következőképpen: válaszd ki az aláhúzás ikont, majd válaszd a nagy „C”-t, a kis „a”-t, a kis „s”-et és a nagy „H”-t. Miközben a nagy „H”-t kijelölöd az ⊗ segítségével, tartsd lenyomva az ⊞-et.

Hatodik lépés: Miután befejezted a város átnevezését, válaszd a „Done” (kész) opciót. Ha követted a fenti utasításokat, az arany már a kincstáradban lesz. Ha később újra elfogy a pénzed, csak ismételd meg előlről az egészet.

ATARI'S GREATEST HITS

ERŐVONAL

SZINTUGRÁS A CRYSTAL CASTLES-BEN

Az első szint első pályáján menj a pálya hátsó sarká-

ba, és nyomd meg az ugrás gombot. A harmadik szintre fogsz jutni. A harmadik szint első pályáján vedd fel a bűvös kalapot, és amilyen gyorsan csak



ISS PRO '98

ERŐVONAL

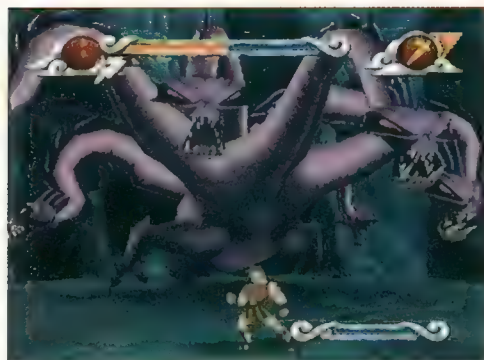
AZ EXTRA SZTÁRCSAPAT MEGSZERZÉSE

Nyomkodd végig: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊙ és ⊗. Ha jól irtad be a kódot, tapsot fogsz hallani.

A játékosok kiválasztásánál válaszd ki a kívánt játékmódot. A következő a csapatválasztó képernyő lesz – tartsd lenyomva az ⊞+⊞ gombokat, és megjelenik a „Classic All Stars” csapat, amelyet az ⊗ lenyomásával választhatsz ki.

tudsz, menj a rejtett rámpához, és a végén ugorj egyet. Az ötödik szintre fogsz jutni. Mellesleg, az ⊞ nyomásával az egészségedet annnyival növelheted, amennyivel csak akarod.





HERCULES

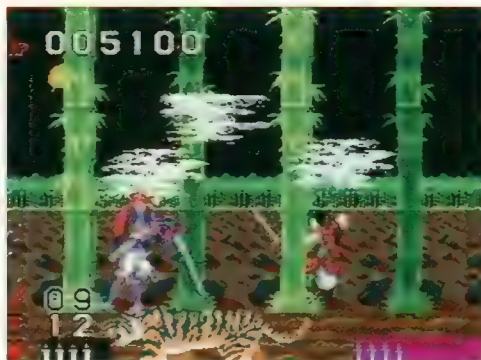
ERŐVONAL

A KEZDŐ SZINT JELSZAVAI

The Hero's Gauntlet – Mellszobor, Medúza, Pegazus, Pegazus – Kentaur's Forest – Villám, Felhő, Villám, Íjász – The Big Olive – Íjász, Katona, Hidra, Villám
Hydra Canyon – Pegazus, Felhő, Villám, Íjász
Medusa's Lair – Kentaur, Sisak, Hidra, Villám
Cyclops Attack – Pegazus, Kentaur, Kentaur, Hidra
Titan Flight – Pegazus, Pegazus, Sisak, Felhő
Vége – Villám, Medúza, Pegazus, Felhő

A KÖZEPES NEHÉZSÉGI SZINT JELSZAVAI

The Hero's Gauntlet – Hidra, Medúza, Felhő, Medúza
Kentaur's Forest – Kentaur, Mellszobor, Minotaurusz, Íjász
The Big Olive – Kentaur, Felhő, Hidra, Mellszobor
Hydra Canyon – Felhő, Sisak, Felhő, Katona
Medusa's Lair – Íjász, Pegazus, Íjász, Kentaur
Cyclops Attack – Sisak, Pegazus, Mellszobor, Íjász
Titan Flight – Katona, Felhő, Felhő, Villám
Passageway of Eternal Torment – Medúza, Katona, Kentaur, Pegazus
Vortex of Souls – Katona, Villám, Katona, Kentaur
Vége – Pegazus, Katona, Kentaur, Katona



A HERKULESI NEHÉZSÉGI SZINT JELSZAVAI

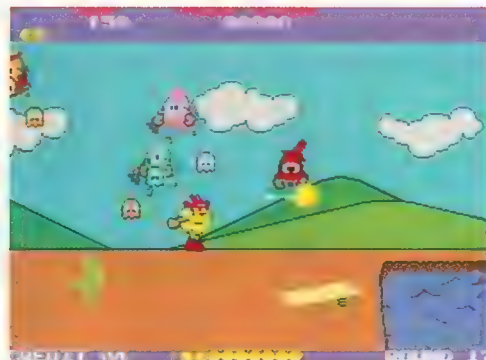
The Hero's Gauntlet – Felhő, Hidra, Sisak, Villám
Kentaur's Forest – Villám, Felhő, Katona, Katona
The Big Olive – Minotaurusz, Medúza, Hidra, Medúza
Hydra Canyon – Medúza, Katona, Pegazus, Felhő
Medusa's Lair – Hidra, Katona, Pegazus, Kentaur
Cyclops Attack – Sisak, Pegazus, Minotaurusz, Medúza
Titan Flight – Hidra, Pegazus, Pegazus, Sisak
Passageway of Eternal Torment – Katona, Mellszobor, Medúza, Felhő
Vortex of Souls – Felhő, Hidra, Minotaurusz, Katona
Vége – Kentaur, Medúza, Sisak, Hidra

NAMCO MUSEUM VOL 4

ERŐVONAL

Az *Ishtar* rejtett játék eléréséhez a kiállító folyosón (téglafalú folyosó elemilámpa-fénnyel) nyomkodd le gyorsan: →, ←, ↑, ↓ és ⊗. Ha nem sikerül elsőre, ne keseredj el – beletelhet jó néhány próbálkozásba, míg összejön. Ha sikerült, a képernyő fehérre vált, és a téglafal kék lesz. A kiállításról csak a „How To Play” (útmutató) lesz elérhető, lépi be a játéktérbe és kezd el a gépről a játékot.

Az *Assault Plus* tartalmaz egy extra *Super Assault* játékot. Az eléréséhez menj be az *Assault* melletti szobába – az X szobába. Tartsd együtt lenyomva a ↑+⊕+⊙+⊞ gombokat. A szoba fehérre vált, és megjelenik a parancsnok. Előtte állva nyomd le az ⊗-et, mire ő balra mutat. A szoba köze-



pén megjelenik egy panel, a játék elindításához annál kell lenyomnod az ⊗-et. A *Pac-Land* játéktérben ugrócipőre tehetsz szert, ha megkeresed Sue-t, a bíbor szellemet, aki a szikla mögött rejtőzik. Menj oda a sziklához, vagy nézz felfelé, amíg a Pac-Man ikon nem reagál rá, és aztán nyomd meg az ⊗-et.

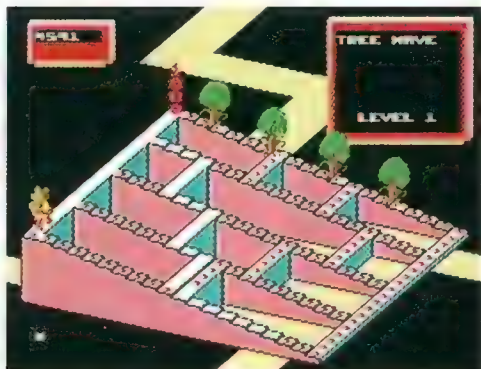
Miután párszor megtaláltad, megpróbálja majd elkapni a tündért. Előttük állva nyomd meg az ⊗-et, és menj a jobb oldali pálmához, nézz felfelé és nyomd meg az ⊗-et. Add oda Pac-Mannek azt, amit így megszerezte (az ⊗ gomb megnyomásával). Miután Pac-Man megveri Sue-t, nyomd meg a tündéren az ⊗-et. Ezek után megkapod az ugrócipőt. Vigyázz, ha elhagyod a játéktérmet, elveszted a cipőt. A készítő reklámfilmjének megtekintéséhez tartsd lenyomva az ⊕+⊞ gombokat, miközben a játék tölt.

RIDGE RACER TYPE 4

ERŐVONAL

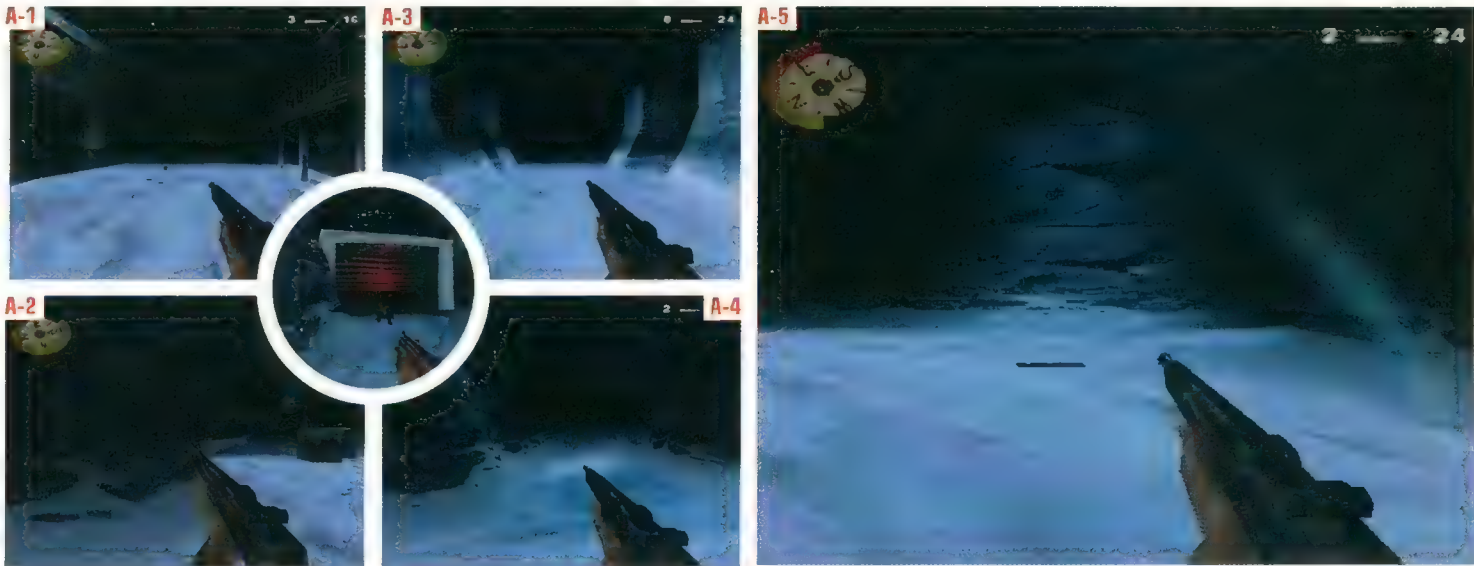
Ha szeretnéd összemérni tudásod egy tollas ellenféllel, a következőket kell tenned: amikor eléred Grand Prix módban a hetedik pályát (Heaven And Hell), a visszaszámolás közben nyomkodd végig: ←, →, →, →.

Amikor elkezded a versenyt, egy sást fogsz látni a fejed fölött. A sas elejétől a végéig a pálya vonalát követi – próbáld ki, fel tudod-e venni vele a versenyt. Nem lesz könnyű dolgod, a madár 1:12 – 1:13 között teljesíti a pályát. Azonban a visszajátáshoz sajnos nem láthatod a sást. ■



MÉG A LEGNAGYOBB HŐSÖKNEK IS SZÜKSÉGÜK VAN NÉMI SEGÍTSÉGRE NÉHANAPJÁN - ÚTMUTATÓNK SEGÍTSÉGÉVEL TE IS KÖNNYEDÉN MAGAD ALÁ GYŰRHETED AZ UTOLSÓ KÉT KÜLDETÉST. HARCRA FEL...

Medal Of Honour

HIVATALOS
MEGOLDÁS

Patterson főhadnagy a kémkedés, szabotázs és egyéb titkos műveletek birodalmában találja magát. Győzelmi esélyei a megpróbáltatások közepette nagyban függenek attól, hogy mennyire sikerül elsajátítanod néhány alapvető fogást. Mindemellett az sem mindegy, milyen gyorsan cselekszel. Ha már harcképessé edzetted magad, hamar túl leszel az első néhány küldetésen. Ez igazán könnyű – egészen az utolsó pár küldetésig, amelyek már nagyobb kihívást jelentenek. Nem hagyhatod cserben harcostársaidat, így íme egy kis segítség. A hatodik küldetésnél kezdjük...

CAPTURE THE SECRET GERMAN TREASURE

A) MOUNTAIN PASS

Feladat: Rombold le a generátor üzemanyagát és lokalizáld a bánya bejáratát.

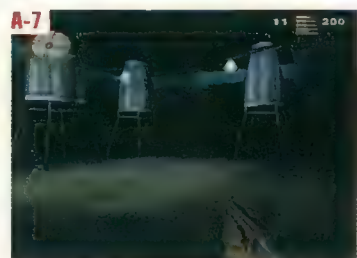
Nehéz kihívással kezdjük a hatodik küldetést. Figyeld oda a páncélozott katonákra, akik a sarkok mögül bukkannak elő. **[A-1]** Egy telitalálat már a

másvilágra küld, így ne adj lehetőséget visszavágásra: célozz a fejükre, és egyetlen lövéssel likvidáld őket.

[A-2] Ha kicsit tovább mész a kanyonban, orvlövészeket találsz, akik stratégiai pozícióban rejtőznek a falak mellett. **[A-3]** Vadászd le őket, majd szedd fel a muníciót, amelyet elhulhatnak, **[A-4]** aztán menj a tisztáshoz. Jobb oldalt, a peremnél egy újabb orvlövész vár rád, puffantsd le őt is, **[A-5]** majd vedd keze-

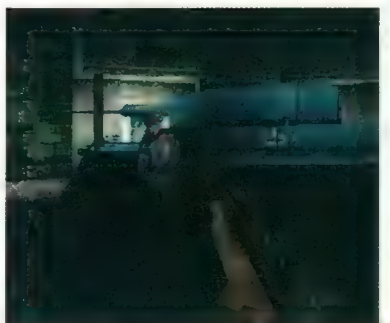
lésbe a bal kéz felőli sarokban, a lövegállásnál sunnyogó fickót. Menj át a résen, fel a dombra, ahol újabb páncélozott palik kerülnek utadba.

[A-6] A csúcson tarts jobbra, majd fordulj be a következő jobb oldali járatba, ahol megsemmisítheted az üzemanyagkészletet. Lődd le az őrt, és tegyél robbanótöltetet a fémdobozokra.



1. LECKE – FÉLREHÚZÓDÁS

Legtöbbünk ugyebár ismeri a Quake II-t. A Medal Of Honourban Az oldalazás közel ugyanúgy működik. Amikor egy fal mögött vagyunk, vagy épp a szabadban akarjuk elkerülni a lövedékeket, fontos, hogy tudjuk, hogyan húzódhatunk el a veszély útjából. Ez az oldalirányú mozgás talán idétlenül nézne ki a valós életben, de itt megteszi: valóban kihúz minket a csávából. Kalandosabb kedvűek a Quake-ből ismert bukferences mozgást is kipróbálhatják, persze csak ha megfelelően működik a dual joystickjük. Szintén oldalirányú mozgással kerülhetünk ellenségeink mögé – miközben megpróbáljuk elkerülni lövedékeiket, folyamatosan rájuk célozzunk. Nehéz mindezt elsajátítani, de ha egyszer túl vagyunk rajta, mi leszünk a környék legképzettebb katonái.



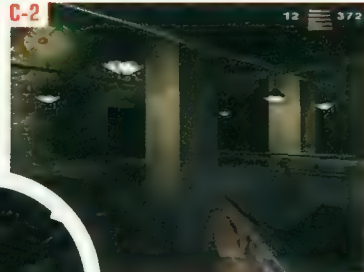
2. LECKE - LESHELY

Az alapelv a következő: bújunk el egy forduló, vagy kiszögellés mögött és várjuk meg, míg az ellenség elhalad mellette. Aztán nemes egyszerűséggel puffantsuk le őket. Adott helyzetben akár egész osztagokat levadászhatunk így. Azonban óvatosnak kell lennünk, mert adódhatnak problémák is. A közelharcban könnyen előfordulhat, hogy valamelyik katona fejen talál minket. A visszavonulás itt nemigen működik, mert nem látjuk, merre tartunk, s meglehet, hogy hátrálva épp egy másik szakaszba futunk bele. Csak olyan helyen rejtőzködjünk, ahol van elég tér, hogy kitérjünk az ellenség elől.

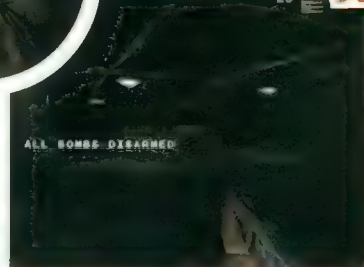
C-1



C-2



C-3



mert ezek a nációk nagy előszeretettel támadnak hátulról. **[B-1]** Az első ügylél itt van előtted. Lődd le gyorsan a nagyra nőtt fajnőket, majd fordulj be balra, ahol a rátaalás a második rosszfőura. Menj vissza a központi üregbe, öld meg a harmadik és a negyedik ellenfelet, majd kapd fel a Dahood kéziratot, amelyet néhány szenesvödör mögé rejtettek a terem hátsó részében. **[B-2]** Kövesd a jobbra vezető járatot, s puffantsd le a jobb kéz felől érkező újabb náció. Mielőtt elhagynád a terepet, vedd magadhoz a lift kulcsát, de vigyázz, mert már érkeznek is az örök. Egyiküknél páncélok van, és ha nem cselekszel azonnal, pillanatok alatt levadász téged. A hatodik tűzér egy kis alkóvban van jobbra, a bal oldal pedig az utolsó előtti halálosztagost rejt. Ezen a ponton is hátra próbál támadni az ellenség, így figyelj hátrafelé is. A folyosón továbbhaladva, rálelünk az utolsó elitkatonára, aki egy alkóvban rejtőzik. Ha legyűrtük, menjünk át a nagy üregre és liftezzünk egyet. **[B-3]**

C) TREASURE CAVERNS

Feladatok: Lokalizáld az ör eszköztárat, valamint a bombákat, amelyeket hatástalanítanod kell.

Azok a páncélok aranyifjak rengeteg gondot okozhatnak. Különösen figyelned kell azokra a katonákra, amelyek féltérre ereszkednek, ezek ugyanis épp célba vesznek téged – így jobb, ha megelőződ őket. Az első teremben a legtávolabbi katona hordja a páncélokot. **[C-1]** Hatástalanítsd a jobb oldali bombát és indulj el a jobb kéz felőli folyosón. Utadba kerül pár leendő áldozat, s van néhány a járat végén lévő helyiségben is. Itt találd az ör eszköztárat, s egészség-bonuszt is vehetsz magadhoz. Menj vissza az első üregbe, majd jobbra, a következő nagy barlangba. Itt három bombát kell hatástalanítanod; egyet balra, egyet jobbra, egyet pedig középen, szemben találsz. Van egy páncélos katona a terem hátuljában, gondoskodj róla is, mielőtt beugranál a liftaknába és a cső mentén

a következő szakaszba érnél. Bújj el a csőben, így viszonylagos biztonságból vadászhatod le az első néhány őrt. Mássz ki és hatástalanítsd a bombát, majd tedd ezt a kicsit odébb lévő másikkal is. Egy pillanatra állj meg a következő szakasz bejáratánál, mert nehéz feladat áll előtted. Válts át páncélok-módba és kezdj el a sötétbe tűlni. **[C-2]** Itt egy támadó rejtőzik, aki örömmel lepuffantana, ha naivan a karjaiba sétálnál. Néhány sorozat megoldja a problémát; ezután válts másik fegyverre ízlésed szerint, s takarítsd ki a járat fennmaradó részét is. Szedd fel a híd alatti cuccokat, majd menj át. **[C-3]** A kanyar után újabb osztagba botlasz. Javasolt ismét bevetni a páncélokot, ellenkező esetben ugyanis te kerülhetsz másvilágra. Nehéz dolgod van, mert az út felfelé vezet, de gyors reflexekkel minden megoldható. A következő barlang is egy fegyveres triót rejt, egy fickó hátul foglal helyet, kettő pedig jobboldalt, egy kis járatban. Miután kivégezted őket, menj tovább az utolsó üregbe, de vigyázz az örökkel, akik az utolsó négy bombához vezető összekötő járatban bukkannak fel. A jobb oldali alagútban találd a létrát és a kijáratot.

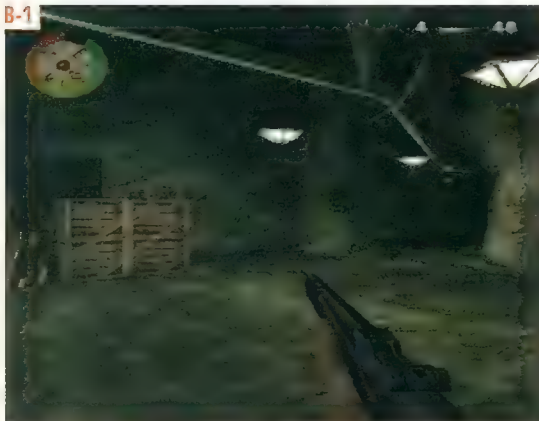
[A-7] Ha felrobbantak, menj át a szemben lévő ajtón és haladj át a bánya bejáraton.

B) MERKERS UPPER MINE

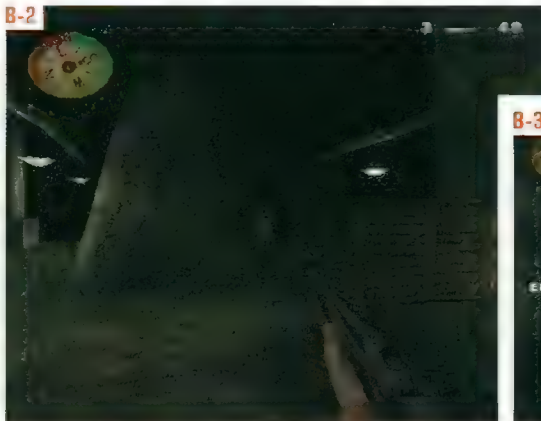
Feladatok: Öld meg az SS elitcsapat nyolc tagját, szerezd vissza a Dahood kéziratot és a lift kulcsát, majd lokalizáld a liftet.

Figyelj oda, hogy mi van mögötted,

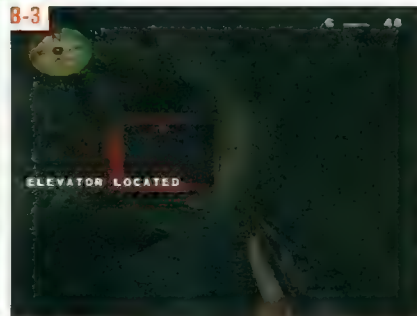
B-1

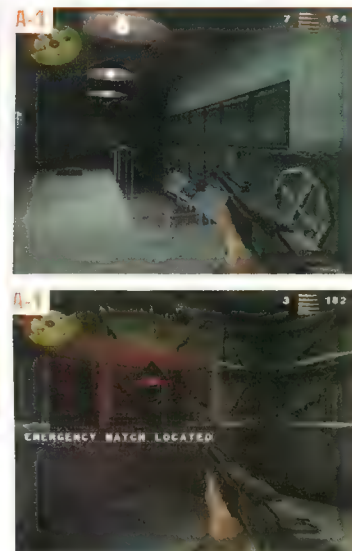


B-2



B-3





ESCAPE FROM THE V2 ROCKET PLANT

A) BUZZ BOMB ASSEMBLY

Feladatok: Keresd meg a V1 célpont-listát, rombold le a V1-indítórendszert, nyisd ki a robbantási ajtókat, lokalizáld a vészkijáratot.

Először is búj el ott, ahol vagy, majd trafáld telibe az érkező őreket. Menj tovább az alagúton, **[A-1]** és vadászd le a következő két őrt, majd dobj egy gránátot a jobb oldali lyukba. Menj utána, s lődd le a lent rejtőző három őrt, aztán mássz fel a létrán és fuss át a járat másik oldalára. Küldd másvilágra a következő két őrt is, aztán rendezd le a folyosó végén mozgolódó katonát. Azért a bal kéz felőli szobában bujkáló náci is for-

díts némi figyelmet. **[A-2]**

A kilövőállvány biztonságából lődd ki a következő két fegyverest, aztán ugorj le és menj tovább a tudósok kuckója felé. Először egy raktáron kell átküzdened magad, majd egy sötét alagúton – ne feledd meg az utóbbi végén rejtőző lövésről sem. Kövesd a járatot a másik raktárba, és figyeld meg a balra vezető folyosót; ez a robbantási ajtó és egyben a kijárat. Menj le a tudósok részlegébe – a V1 célpontok listáját a folyosó végén lévő szobában találod. **[A-3]** Kövesd a körbe vezető folyosót, s rá találasz a robbantások irányítóközpontjára. Lődd le a két tudósfazont, térj vissza a robbantási ajtókhöz, ugorj át a csatornát, és készülj fel a tűzpárbajra. Nagyon fontos, hogy maradj a peremen; így ugyanis le tudod szedni a skalpodra ácsingózó náciakat. **[A-4]** A gránátok itt is jól jö-

hetnek... Ha kinyírtad őket, ugorj az alagútba és hagyd el a terepet.

B) VENGEANCE PRODUCTION

Feladatok: Keresd meg a tudósok listáját, vedd magadhoz a V2 vázlatrajzait, juss be a távvezérlő laborba, tedd működésképtelenné az irányítóközpontot, keresd meg a kilövőterületet.

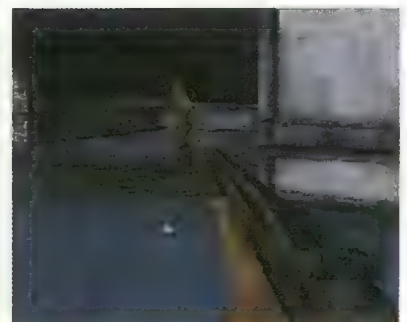
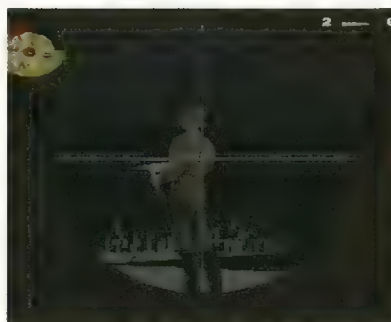
Tedd harcképtelenné a szint elején érkező két őrt, majd kanyarodj be a hosszú alagútba. Tedd el láb alól a

rád váró három komát, aztán rohanj le a fő alagútba, amely jobb oldalt egy járatba torkollik. Ez a **[B-1]** nagy alagútba, aztán balra egy elzárt részbe visz. **[B-2]** Vedd magadhoz a tudósok listáját a bal oldali szobából, majd menj ki a **[B-3]** fő alagútba, aztán a jobb oldali járatba. A légkör itt még feszültebbé válik, így helyezd készenlétbe a fegyveredet és légy magad



3. LECKE – A CÉLKERESZT

A célzás sikerünk egyik kulcsa. A legjobb módszer elbújni valahol, és tisztes távolságból venni célba a rosszfiúkat. Így gyorsan és pontosan célózhatunk, a célkereszttel katonáról katonára ugorva. A fejlövés igen hatásos és növeli pontszámunkat; ezzel operálva takarékoskodhatunk a munióciával is. Persze mindenképp igaz, hogy az összes fegyver hatékonyabb közélről bevetve. A géppuskát erődítményekben, vagy barlangokban érdemes bevetnünk, a puskával pedig szabadtéren célózhatunk kitűnően. A leghatékonyabb fegyverünk azonban mégiscsak az orvlövész-puska. Néha, amikor ráközelítünk a felénk haladó célpontra, már akkor elsüthetjük a fegyvert, amikor szabad szemmel még nem is látjuk a páciens.





is éber, hiszen a szemben lévő két ajtón érkező különítmény össztűzzel akar majd meglepni. Öldösd le a két járaton felváltva érkező katonákat, aztán menj be a raktárba és **[B-4]** kapd fel a V2 vázlatrajzokat a következő helyiségben. Tartsd a szemed a fenti pallón, mert orvlövészek megjelenszére számíthatsz. Mássz fel és menj be a következő járatba. Itt néhány tudóst kell megszabadítanod az élet gyötrelmeitől. Ha végeztél ezzel a nemes feladattal, irány a nehéz ajtó mögötti szoba, amelyben **[B-5]** megtalálod a sabotálandó irányítószervezetet. A fő alagútból **[B-6]** indulj jobbra, a kilövési terület (és egyben az utolsó szint) felé.

C) GOTTERDAMMERUNG

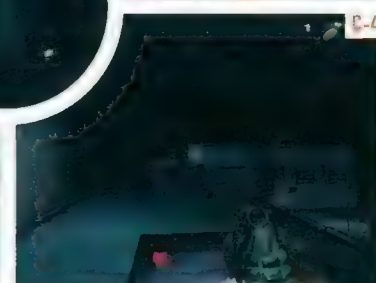
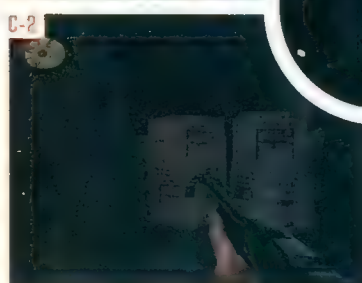
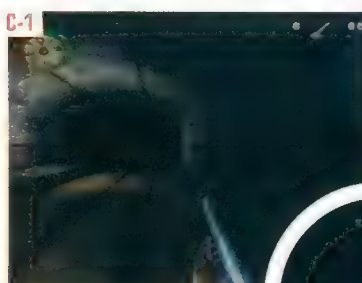
Feladatok: Lődd fel a sabotált V2-t.

Van egy könnyebb és egy nehezebb módja a játék befejezésének. Utóbbi az, ha elfoglalod a lövegállást az alagút jobb oldalán és **[C-1]** halomra lövöd a szemben lévő szikla hasadékból érkező sereget. Sajnálatos módon, a kevés **[C-2]** muníció miatt esélyed a túlélésre ebben az esetben elég kicsi. Felesleges rambózás helyett inkább fuss át az előbb említett részhez, lődd le a ládánál rejtőző elenséget, majd bújj el és végezd ki a maradék katonát is. **[C-3]** (Vajon ez a játék egyik hibája? Minden valószínűség szerint, igen. Túl könnyű ez a rész ahhoz képest, hogy egy nagy hadjárat végét jelenti.) Ha már a ládánál vagy, robbantsd fel őket, s megnyílik előtted az út a robbantási kísérletek helyszíné felé. Ugorj le a szikláról és pufantsd le az itt leledző néhány őrt.

A bal oldali kis járatban rejtőző katonákra is szentelj némi figyelmet, aztán indulj jobbra, az óvóhelyhez. **[C-4]** Dobj egy gránátot a tetején lévő lyukba; ezzel gondoskods a lent rekedt tudósok sorsáról. Ezután ugorj le és oldd ki a fegyvert. **[C-5]** A küldetésnek (és egyúttal a játéknak is) ezzel vége... ■

4. LECKE – ELUGRÁS A PÁNCÉLÖKÖL ELŐL

Ez a leghasznosabb képesség, amely elválaszthatatlan a félrehúzódstól. A legfontosabb az, hogy tudjuk, mikor kell bedobnunk ezt a trükköt. Amikor azt látjuk, hogy egy katona térdre ereszkedne (ez jelzi, hogy páncélökölrel akarja bezúzni a kézpünetet), próbáljuk meg lelőni. Ha ez nem jönne össze, húzódjunk félre a tűzvonaltól. Így láthatjuk a felénk haladó, majd előttünk elhúzó lövedéket a kicsapódó lángcsóvával. Lőjünk párat, majd megint húzódjunk félre. Végül remélhetőleg sikerül árthatatlanná tenni a kártevőt.



A CRASH EXTRAVAGÁNS MÓDON TELE VAN FELVEHETŐ CUCCOK-
KAL A JÁTÉKMENET ÉLÉNKÍTÉSÉNEK ÉRDEKÉBEN. SEGÍTSÉGÜNKKEL
NEMSOKÁRA LEKÜLDHETED A PÁLYÁRÓL ELLENFELEIDET, AHOGY
HALADSZ A GYŐZELEM FELÉ...

HIVATALOS
MEGOLDÁS

Crash Team Racing

POWER-UPOK

Az összes kérdőjeles láda valamilyen titokzatos power-upot tartalmaz. Itt a teljes lista; célkövető rakétákat akarunk, köszi...



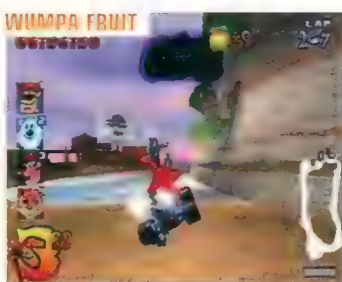
WARP ORBS (GÖMB)

Ezek előtted lebegnek, és kilöknék a pályáról mindenkit, akihez hozzáérnek. Eközben energiát vesztenek, de akkor is nagyszerű módja egy nagyobb csődület feloszlításának...



TURBO

Ezek a kis aranyosak egy rövid löketet adnak a gépednek, és így elszökhetsz a veszélyes szituációból. Hasonlóan működik, mint az Ugrás és Csúszás turbók, csak kicsit tovább tart.



WUMPA FRUIT (WUMPA GYÜMÖLCS)

Ezek gyűjtése hosszú távon kifizetődő. Gyűjts be tízet, és a maximális sebességed nő. Emellett módosítják a felvehető tárgyak hatását: a TNT-t Nitróvá, a zöld üvegeket pirossá váltva. Azonban minden ellenséges fegyver találatára elveszted az összes gyümölcsöt, és a velük járó extrákat.



TNT ÉS NITRO

Dobj hátra egy doboz TNT-t, hogy káoszt idézz elő a téged követők között. Aki felveszi a te kis szeretetsomogodat, az kap egy dinamitruddat a kocsijához kötözve, ami felrobbanva ledobja őt és a környező játékosokat a pályáról. Ha ilyen támadás ér, az R1 gyors nyomogatásával megszabadulhatsz tőle. Tíz Wumpa Gyümölcscsel a TNT Nitróvá válik, amely a becsapódáskor robban.



RED AND GREEN BOTTLES (ZÖLD ÉS PIROS ÜVEGEK)

Ezeket lehet az ellenfelekre vagy magad mögé hajigálni, hogy a másik ráhajtson. Az eredmény mindkét esetben az, hogy a játékos lecsúszik a pályáról. Tíz Wumpa Gyümölcscsel vörös üveg lesz belőle, ami hasonló effekt, csak a „feltevő” játékos a feje fölött megjelenő felhő miatt nem tud ugrani.



VOODOO MASK (VUDU MASZK)

Kellemes. Nemcsak hogy maximális sebességre gyorsít, de a fegyverekre is immunissá tesz. Emellett akihez hozzáérsz, lepördül a pályáról, ami jól szokott jönni.



BOWLING BALLS (TEKEGÖLYÖK)

Elég kedves kis játékszer, ha megtanulod használni. Előre vagy hátra hajíthatasz el egyet, és robban, ahogy találkozik egy másik kocsival, vagy a színhellyel – a környező területen mindent megsemmisít. Ha már megtanultad a pályákat, lehet, hogy még a levegőben fel fogod őket robbantani, mikor közel értek a célponthoz.



MÉG TÖBB POWER-UP...

GREEN AND OLIVE SHIELDS

GREEN AND BLUE SHIELDS
(KÉK ÉS ZÖLD PAJZS)

A kék pajzs egy támadástól véd meg, és eltűnik; emellett kilöhető Tekegolyóként. A tíz Wumpa gyümölcs után a zöld pajzs még több támadástól véd.

TIMER



TIMER (ÓRA)

Fincsi. Csak indítsd el bármikor, és a többi versenyző csigatempóra vált, így megnyerheted a versenyt. Elméletileg...

HOMING MISSILES

HOMING MISSILES
(CÉLKÖVETŐ RAKÉTA)

Értékes kis cucc. Lődd ki, és automatikusan rááll az előtted lévő kocsira, a becsapódáskor kilökte azt. Ha téged céloztak be, gyorsan bújj be egy láda vagy egy tereptárgy mögé, hogy azt találja el.

NYOMD LE A
PÁLYAFŐNÖKÖT

A legjobb az ilyen szinteken az, hogy a főnökök előtt maradsz. Ha előtted vannak, mindenféle fegyverrel kedveskednek majd, de célpontok is egyben. Nitrous Oxide-ra azonban nem hatnak a fegyverek, így itt különleges kezelésre van szükség. Maradj szorosan mögötte, mert a pálya túl keskeny az előzéshez. Amikor kiérték a nyílt térbe, előzd le a következő kanyarban. Ezután már csak előtte kell maradni, használva az összes gyorsítópanelt. Ami nem könnyű...

AZ ALAPOK

A siker egyik titka a Turbó kezelésének elsajátítása. Három módszer van, a Start, a Powerslide (Csúszás) és a Jump (Ugrás) Turbó. Az első olyan, mint a versenyjátékokban szokás. Nyomd le a gyorsítást, a harmadik és negyedik lámpa kigyulladásáig. Ha jól csináltad, már repülsz is. A kanyarokból való kiszáguldás is jó módszer. Csak nyomd le az [B]-et, ahogy befordulsz a kanyarba, hogy belecsússz, és amikor a kipufogógáz feketére vált, az [B] lenyomásával kirobbanasz a kanyarból. Az Ugrás turbót úgy használhatod, hogy nyomsz egy [B]-et a rámpák tetején. Minél tovább vagy a levegőben, annál tovább tart majd a földetérés után.

A KÖVETKEZŐ
HÓNAPBAN...

SZIGORÚAN TITKOS

• SZIGORÚAN TITKOS ÚTMUTATÓK...

LARA LEGÚJABB KALANDJÁHOZ, ÉS A FIFA 2000 CSAPATTECHNIKÁIHOZ.

• PLUSZ MEGMUTATJUK, HOGYAN

TALÁLD MEG AZ ÖSSZES ÓRZÓ ERŐT A FFVIII-BEN, - SZEREZZ PONTOT AZ ISS PRO-BAN, ÉS - CSALD VÉGIG AZ LMA MANAGERT.

HA MÉG TÖBBRE VAGY KÍVÁNCSI, VEDD MEG A HIVATALOS PLAYSTATION TIPP MAGAZINT, MEGJELENIK MÁRCIUS 24-ÉN.



F1 2000

HÁT MÁR SEMMI NINCS BIZTONSÁGBAN AZ EA ELŐL?
NAGY KÖLTSÉGVETÉSŰ BARÁTAINK MÁR A FORMA 1-BEN IS NYOMULNAK

A Forma-1 újoncainak általában beletelik néhány idénybe, hogy felvegyék a tempót sokat bizonyított vetélytársaikkal; sok versenyen csupán a nagyok nyomában haladnak a célvonal felé. Az Electronic Arts is ilyesféle kihívással néz szembe, amikor (a versenysorozat indulásával egy időben) kiadja első F1 játékát – a cég azonban rögtön az élre tör.

A földkerekség történetében először (hacsak az EA nem csúszik ki addig egy kanyarban) már a szezon kezdetén olyan Forma 1-es programmal játszhatunk, amelyben az épp aktuális vezetők és csapatok találhatók. Nem kell többet vesződnünk azzal, hogy begépeljük a megfelelő neveket. Mind itt van már.

„Egyetlen dolog, vagyis személy hiányzik: Knézy Jenő...”

Természetesen az összes pálya is élethű, a PSM már jó előre figyelmeztet titeket arra, hogy az eddigi legjobb PlayStationös Forma-1 reprodukcióval állunk szemben. Az autókat szintén átszabták az összes díszítéssel együtt, szponzoraik logója pedig vígan virít az autók különböző részein. A pilótaülés is remekül néz

ki, különösen jó húzás az a kis lámpa a kormánykeréken, amely akkor világít, amikor sebességet váltunk. A mindenit...

A beállításokkal sem kell annyit szöszmötölnünk, mint sok más egyéb F1 játékban. Még a teljesen kidolgozott telemetrikus távolságmérő rendszer (amely minden körben megméri autók menettulajdonságait) is könnyen elérhető, ez pedig sokat segít abban, hogy autók futásának minden apró mozzanatát kielemezzük.

A jéghegy csúcsa azonban mégis az a „legjobb pillanatok” (race highlights) opció, amely lehetővé teszi, hogy kiválasszuk a verseny öt-hat kulcsmozzanatát (akár olyat is, amelyben versenyzőnk részt sem vett). Az F1 2000-ből egyetlen dolog, vagyis személy hiányzik: Knézy Jenő az elmaradhatatlan okoskodásával. Helyette csapatboxunkkal kommunikálhatunk. A TV-kommentár Jim Rosenthal nevéhez fűződik majd.

Kihagytunk volna valamit? Hacsak a WD-40 szagát nem... ■

Justin Calvert



A monacói alagút félelmetesen gyors, elbizonytalanítóan sötét, valamint meglepően égszínkék az oldalsó visszapillantó tükrökben.



VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Szuper kinézetű pályák
- Hasznos telemetrikus rendszer
- A 2000-es szezon statisztikái

- PONTOK

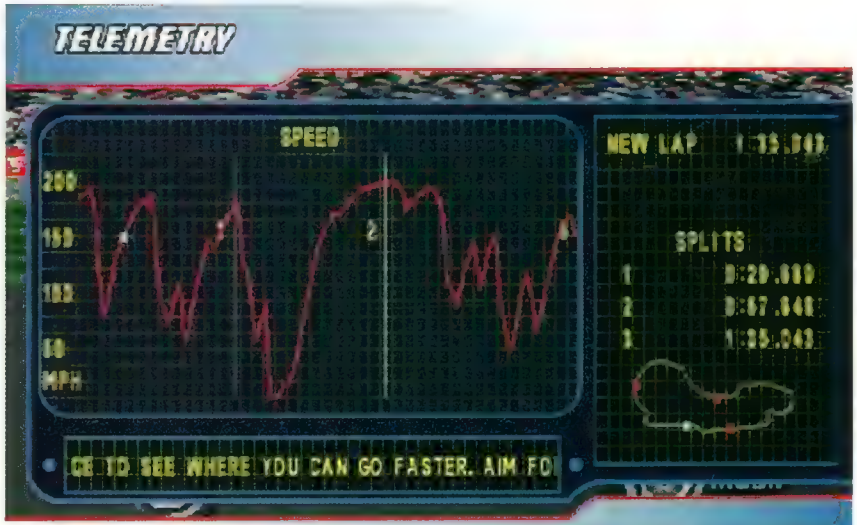
- Knézy Jenő hiánya
- Kevesebb a kocsi, mint a GT2-ben
- Sőt, még rally mód sincs



Ezek a látványos képek arról tanúskodnak, hogy a játék jelenleg 1999-es statisztikákkal fut. A program megjelenésére azonban már minden a helyén lesz - a statisztikák, a szponzori hirdetések, és a vezetők is.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

KITÜNŐ BEÁLLÍTÁS-RENDSZER



TELEMETRY

SPEED

NEW LAP 1:35.043

SPLITS

| | |
|---|----------|
| 1 | 0:20.000 |
| 2 | 0:57.040 |
| 3 | 1:35.043 |

CE TO SEE WHERE YOU CAN GO FASTER. AIM FOR

EA SPORTS DRIVE NEXT

Miért vesztegetnénk el órákat azzal, hogy beállításainkat milliméterről milliméterre haladva hajtjuk végre, amikor az autó eleje hét különféle beállítással rendelkezik? Ha ezeket kombináljuk a kormány és a fékek opcióival, autók minden centiméterét olyanra tehetjük, amilyenre csak akarjuk.

Micro Maniacs

A BIZARR ÉS FELESLEGES TÖRTÉNET ELLENÉRE OLYAN JÓ,
AMILYEN EGY TÖBBVERSENYZŐS VERSENYJÁTÉK CSAK LEHET

Körverseny a házban? Felugrani a bútorzatra? Alvó házikedvenceken átugrani? Igen? Akkor ez a *Micro Maniacs*, a sikeres *Micro Machines V3* régóta esedékes folytatása.

Egy hüvelyk magas őrültet játszol, aki az eszelős dr. Minimiser kísérletének eredményeképp azért jött létre, hogy a Föld olaj és élelem problémái általa oldódjanak meg. Az a feladatod, hogy bebizonyítsd, Te vagy kísérletsorozat eredményeként létrejött genetikai teremtményeinek legerősebb, legrátermettebb és legfürgebb változata. Versenyek különféle formáiban mérheted össze erődöt és ügyességedet a többi mániákus ellen, akiket le kell győznöd. Az üvegházakon és kerti tavakon át a hálószobákig és konyhaasztalokig mind-mind versenypálya. Közös bennük a pompás kivitelezés magát az útvonalat, de a környezetet illetően is.

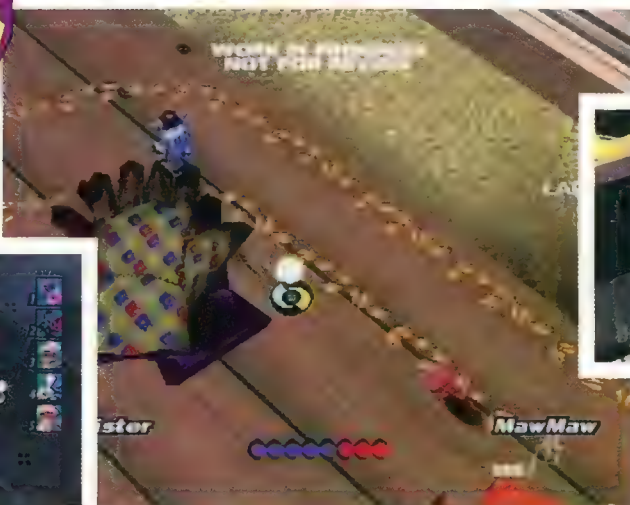
Kezdetben nyolc mániákus közül lehet választani, és a *Micro Machines* játékok járműtől eltérően mindegyiknek van az offenzív mozdulatokból saját választéka. Az útvonal tele van felerősítővel, és ha áthaladsz valamelyik felett (amihez le kell

térjél az ideális útvonalról), rövid időre nemcsak a sebességed nő meg, hanem különleges támadásaidnak hatóereje is. Egy ilyen támadás elindításához először is szükség van arra, hogy összeszedj 1-4 felerősítőt (a mennyiség meghatározza a roham erejét és szereplőd támadásának időtartamát vagy hatótávolságát). Például a

„Minél több felerősítőt gyűjtöttél össze, annál nagyobb a szél ereje”

Twister Maniac (Forgó Mániákus) olyan forgószelet kavár, amely a szélrózsa minden irányába szórja szét ellenfeleidet, mihamarabb a közelébe kerülnek. Minél több felerősítőt gyűjtöttél össze, annál nagyobb a szél ereje és annál messzebb fújja el versenytársaidat. Ez a szisztema érdekes taktikai csatákat eredményez, mihamarabb döntöttél az azonnali és állandó fegyverhasználat, illetve a végső futamra való tartalékolás között. Ha sikeres akarsz lenni, különösen a nagy

Habár szeretnénk bírálni a kis bestiát, ahogy a képek is bizonyítják, a játék nagyon is jól dolgozik. Szemle és demo a következő számban? Minden bizonnyal.





multiplayer partikban kell ügyesen és ravaszul alkalmaznod támadásaidat.

Ami a *Micro Machines* sorozatot illeti, a lényeg mindig is a multiplayer (többversenyzős) mód volt, mégis, a *Micro Maniacs*-ban bőséges Single-player (egyversenyzős) módozat áll rendelkezésedre az alapos begyakorláshoz. A Time Trial Mode-ban (időpróba) lehetőséget kapsz, hogy saját magad árnyéka ellen versenyezz, és értékes másodperceket faraghass le rekordidődből, míg más módozatokban bőséges tapasztalatot szerezhetsz, hogy kipróbáld ügyességedet a gép ellenében is. Biztosan eltöltesz majd jó néhány órát a Challenge (kihívás) Mode-ban, ahol új útvonalakat és szereplőket szabadíthatsz fel, amelyeket ezután multiplayer módban is használhatsz. Ezeket a jutalom pályákat és karaktereket legmániákusabb barátaiddal aztán ki is cserélheted.

A játszhatóság az előző *Micro* játékokkal összehasonlítva alapszabán véve nem sokat változott, bár észrevehetően különbözik a kezelhetőség és az út-



Nem tűnt el teljesen a *Machines*. Bizonyos szinteken a *Maniacs* úgy vezethető, mint egy jetski, egy gördeszka, vagy egy dongó.

vonat kivitelezés terén. Jelenleg egyszerre csak öt versenyző játszhat egymás ellen, de a Codemasters azt tervezi, hogy a végső verzióban lesz egy nyolcjátékos mód is. Akár így, akár úgy, a *Micro Maniacs*-nek kitűnő elődeihez képest jelentős javulást kellene mutatnia. Talán egy ugrógomb lehetne a leglényegesebb változás, de a *Micro Machines* kiváló játszhatóságát elég nehéz lesz felülmúlni. ■

Justin Calvert



+ PONTOK

- Fantáziadús, variálható útvonalak
- Könnyű felsejlesztés és játszhatóság
- Gyűlölet esély!

- PONTOK

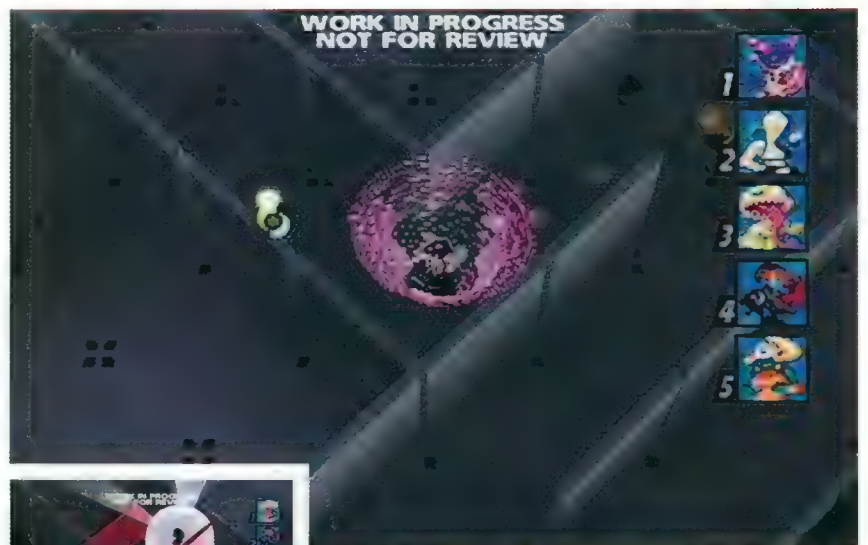
- Bizonytalan cselekmény
- Megtévészto kameraszögek
- Vereség...

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Nagysokára érkezett el a *Micro Maniacs*, de érdemes volt várni rá. Az előző *Micro* részek nagyszerű játszhatósága érintetlen maradt, sőt, az Eight-Player Mode (nyolcversenyzős mód) tovább tökéletesítette azt...

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A TÖBBI MÁNIÁKUS A VÉGSŐ KÖRBE HASZNÁLJA FEGYVERÉT

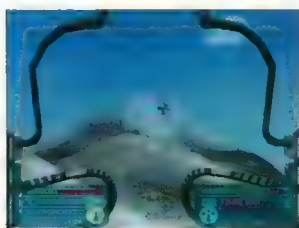


Majdnem tökéletes versenyt futottál, minden fordulóban elhárítottad ellenfeleidet, mi rossz lehet még? Úgy van! Egy rossz ellenfél teljesen feltöltött fegyverrel elveszi a győzelmet tőled, amint az utolsó kanyarba befordulsz. Ez van. Gyakran megesik. Mi szoltunk...



Colony Wars: Red Sun

KORÁBBAN A COLONY WARS NAGYFELBONTÁSÚ GRAFIKÁVAL ÁMÍTOTT EL, AMIT A GYENGE JÁTSZHATÓSÁG RONTOTT LE. A REMÉNY MOST ÚJRA ITT VAN



A megelőző részek viszonylag jellegtelen űrháttérhez képest a szárazföldi missziók úde változást jelentenek. A küldetések célpontjai is sokszínűbbek, mint a Colony Wars előző változatai.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

LEHETŐSÉG A HAJÓD FELJAVÍTÁSÁRA



Új dimenziót kapott a Colony Wars a profit motivumtól. A kozmikus meszárlás karrierjének reménye a pénzszerzés esélyével és a fegyvervásárlás tervével együtt drámaian segíti a játékos elmélyedését a cselekménybe. A missziók utáni űrhajó szerviz képesség stratégiai elem és még tovább fokozza a játék bonyolultságát.

Egészen hamvas a Colony Wars történet harmadik folytatása. A vizuálisan pompás előző két rész után a teljesen új fejlesztőgárda egy feltehetően kápráztató legújabb változat utolsó simításain dolgozik.

A Red Sun ugyanabban az időben játszódik, mint a Colony Wars: Vengeance, de a játékos számára egy jóval gondolatgazdagabb környezetet ígér, ami a múltbeli szabályos küldetésektől való elfordulást jelent a szabad barangolós játszhatóság felé, amely sokat köszönhet a legendás Elite-nek.

Két háborús párt osztja meg a galaktikát és bármelyik éppen

„Rengeteg módon elköltheted piszkos úton szerzett pénzedet...”

nyerésre állóhoz csatlakozol is, mindenképpen nagy öldöklést vihetsz végbe a másik táborban. A jobb csillagkikötőkben kaphatod meg az alkalmi űrerőszakkal is megtűzdelt feladatokat, amelyek során konvoj kísérelés lehetsz vagy csillaghajókat pusztíthatsz el, de számíthatsz csempészési vagy rablási megbízásra is. Körülbelül

négy küldetés közül választhatsz bármelyik ponton, és ha több bért akarsz, akkor fel kell készülnöd a legöngylikosabb feladatokra is. Az alkalmazók nagylelkűségét vagy éppen szűkmarkúságát is érdemes figyelembe venni, mielőtt lelőnéd egy ellenséges űrhajót.

Természetesen rengeteg módon elköltheted piszkos úton szerzett pénzedet: kilencféle űrhajó és több, mint negyven támadó és védekező eszköz közül választhatsz. Ráadásul a szokásos lézerfegyvereken, rakétákon és bombákon kívül felerősítheted és feldíszítheted űrhajódát. Sőt, a harcra küldetésre külön-külön állíthatod be fegyverrendszereidet. Mind egyik űrhajónak fix számú harci eszköze van a drágábbik fajtából, amivel még egy mai amerikai iskolásnál is tüzerösebb leszel.

Végül is a Red Sun tartalmaz annyi új elemet, hogy a rajongókat boldoggá tegye, és annyi mélységet is, hogy azok a játékosok, akik az előző két változatot egy kissé sekélyesnek találták, a harmadik folytatásban kielégítést nyerjenek. ■

Miles Guttery



Mindenféle űrmocsokkal fogsz egyezkedni.



+ PONTOK

- Pompás nagyfelbontású grafika
- Bőséges misszió választék
- Rengeteg űrhajó és fegyver

- PONTOK

- Nincs célpontválasztás
- Nincs célpontzárás
- Silány gyakorló missziók

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Mindkét előző Colony Wars játék nagy várakozás elé nézett, de megbuktak nagy jártasságigényük miatt. Elődeikhez képest a Red Sun kétségtelen fejlődésen ment keresztül, de bizonyos területeken még mindig hiányosnak mondható.

Ronaldo V-Football

LUIZ NAZARIO DE LIMA A VILÁG LEGJOBB FUTBALLISTÁJA,
DE VAJON MEGÁLLJA-E A HELYÉT A PLAYSTATIONÖN IS?

A z Infogrames igen népszerű sportjáték sorozatának, a V-nek legújabb darabja a V-Football.

A sorozat annyira sikeres, hogy maga a fenomen készült támogatását adni hozzá, és az is nyilvánvaló, hogy ő ezt nem a pénzért teszi.

Az Infogrames olyan karneváli atmoszférát tervez kialakítani, mely a Braziliában rendezett nemzetközi meccseket lengi körül: színek orgiája, zsvaj és az az érzelemtől fűtött és higgadt várakozás, melytől a riporterek is megfellelkeznek magukról, és kihagyják a nagykönyvben előírt szokásos közhelyeket. A Ronaldo V-Soccer ezt a hangulatot próbálja megteremteni a dél-amerikai szurkolók jól érthető kántálásával, a lenyűgöző stadionokkal és a brazil játéko-

„A brazil válogatott egymás kezét fogva pályára lép”

sok arcképeinek megjelenítésével a különböző opciók és menüképernyőkön. A grafikai kidolgozottság színvonalára rögtön nyilvánvalóvá válik, mikor a brazil válogatott egymás kezét fogva pályára lép, miközben az ünneplő tömeg szambadobok kíséretében hangos kántálásba kezd, és világitórakétákat dobál a pályára. A grafikai megjelenítés egyenértékű a FIFA-éval, de ezen felül a V-Football tetszetős külseje egy igen használható grafikai programvázat is

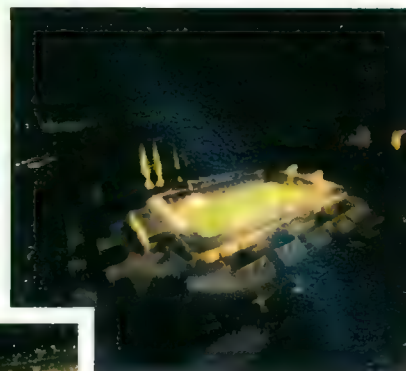


takar. A pályán mindegyik játékos egyéni tulajdonságokkal rendelkezik, úgymint magasság, testalkat és labdarúgói képesség, de ezen felül az Infogrames a mesterséges intelligenciára is figyelmet fordított, hogy a futballélményünk teljes legyen. Minden egyes játékos viselkedését is egyedileg modellezték, így azok hű másai az igazi focistáknak. Az alkotók elképzelése szerint így képesek leszünk előre kiszámítani csapatunk megmozdulásait, mivel a játékosok általában ragaszkodnak a megszokott labdamenethez. De ezzel arra is lehetőségünk nyílik, hogy keresztülhúzzuk az ellenfél számításait, mert már előre tudhatjuk, hogy az egyes játékosok melyik csapattársukat részesítik előnybe a passzolásnál. Habár ez a szisztéma a fontos szerepet játszó mesterséges intelligenciájú kapussal együtt még nincs teljesen kidolgozva, de így is izgalmas lehetőségeket rejt magában, különösen, ha figyelembe vesszük a játék felfüggesztése nélküli taktikaváltoztatás lehetőségét is. Az irányítási rendszert és a játékmódot figyelembe véve úgy tűnik, hogy a „V-foci” közelebb áll az ISS-hez, mint a FIFA-hoz, de az még a jövő titka, hogy ez a brazil stílusú csoda felül tudja-e múlni a Konami labdajátékát. ■

Justin Calvert



Bármilyen magasan jövő passzt vagy keresztlabdát le tudunk kezelni, ha az animáció hibátlan. Persze csak akkor, ha elég jól kezeljük a joypad-et.



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...



Innovative Knockout (kieséses rendszerű mérkőzés) módban nem időre kell játszaniunk, hanem egy bizonyos számú gólig, éppen úgy, mint ahogy a brazil gyerekek (a jelek szerint). Jó módszer, ha sokan várnak arra, hogy játszanak.



+ PONTOK

- Különböző játékcsoportok
- Úriási hangulat
- Állomcsapatok

- PONTOK

- A kapus MI-ja nem megfelelő
- A Stadionok kitaláltak
- Nincs edzési mód

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A fejlesztésnek ebben a stádiumában még nehéz megmondani, hogy a Ronaldo V-Soccer hogyan fogja megállni a helyét a FIFA-val és az ISS-el folytatott kemény versengésben. A kezdeti jelek bizakodásra adnak okot, de a fejlesztőknek már nem sok idejük

Street Fighter EX2 Plus

SZÓVAL AZT HISZED, HOGY MÁR MINDENT TUDSZ A KUNG-FURÓL?

A STREET FIGHTER ÚJABB DIMENZIÓKAT TÁR FEL



Grafikai szempontból vitathatatlanul a legmutatósabb darabja a PlayStationös *Street Fighter* sorozatnak. Még ennél is lenyűgözőbb a poligonok „táncának” sebessége.



Oh, harcművészet felsőfokon! A *Street Fighter* sosem a bonyolult speciális mozdulatokról volt híres.



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A MINDENKIT LEIGÁZÓ HARCMOZDULAT



Szóval úgy gondolod, hogy Keanu és haverjai nagyon királyok voltak a *The Matrix*-ban? Nos, az *EX2 Plus*-ban van egy olyan speciális figura, melynek végrehajtása után még szörnyűbb kung-fus megmozdulásokra leszel képes. Mindegyik karakter meg tudja csinálni: nyomd meg egyszerre a rúgás és ütés gombját, és másodperceken belül egy tíz pontos szuper bónuszt nyersz.

Egy mióta is létezik a *Street Fighter* sorozat? Több mint tíz éve jelent meg az első darab, de úgy tűnik, hogy azóta semmit sem veszített népszerűségéből, hála a kisebb névmódosításoknak. A körülhatárolt játéktípus csigatempóban fejlődött, és a játéknak sohasem sikerült igazán kiemelkednie a 2D-s gettóból, bár a jelek szerint a rajongók ezt egyáltalán nem bánják.

Nem mintha a lendületes nevű *Street Fighter EX2 Plus* nem próbálkozott volna. Ez a játék tulajdonképpen már a *Street Fighter* sorozat második olyan darabja, mely 3D-s megoldásokkal kísérletezik, bár a mozdulatsorok határozottan a 2D-s Alfa sorozaton alapulnak. Ez azt jelenti, hogy az előző kiruccanás több eltúlzott Alpha-típusú mozdulatsorát egy sokkal intuitívabb vereskedési rendszerre cserélték le. Így sokkal könnyebb lett a bónuszpontok elnyerése – ami logikusabb is –, és ösztönösen rá lehet érezni arra is, hogy melyik gombot kell megnyomni az adott helyzetben. A csodálatos 3D-s objektumok ellenére a játék még mindig két dimenzióban zajlik. Nincs oldalra lépési lehetőségünk sem, pedig ez az a jellemző, ami igazán népszerűvé tette a *Tekken 3*-at. A háttér is fájdalmasan régimódi, bár megőrizte sajátos hangulatát. Az *SF EX2 Plus* legkiemelkedőbb tulajdonsága azonban a sebesség. Remek tesztelési lehetőséget nyújt a kéz és a szem koordinációs határfokának vizsgálatára, ami különösen akkor élvezetes, ha siker-

rül egy látványos mozdulatsort végrehajtanunk. A szokásoknak megfelelően számos egyéni tulajdonsággal rendelkező karakter között választhatunk. Sok új figura debütál itt, de örömmel nyugtázzhatjuk azt is, hogy az összes régi kedvenc visszatért a küzdőtérre. Van valami a Ken kontra Ryu, vagy a Chun-Li kontra Guile összecsapásokban, ami igazán felpeszdtí a vérünket. Az elkötelezett rajongónak rengeteg extra áll rendelkezésére. Kedvenc mérkőzéseinket a Director (rendezői) módban rögzíthetjük és szerkeszthetjük. Ezeket a filmbetéteket természetesen a memóriakártyán tárolhatjuk,

„Az SF EX2 Plus megőrizte sajátos hangulatát...”

majd barátainkat ijesztgethetjük a *Street Fighter*-ben szerzett rettenthetetlenségünk bizonyítékainak bemutatásával. Jutalomjátékokat a különböző szintek sikeres teljesítésével nyerhetünk el, mely idő alapú gyakorlatokból, vagy valamilyen dolog szétzúzásából áll. A *Street Fighter* a vereskedő játékok egyfajta képgénye. A meghökkentő speciális effektek és a különböző bónuszok részei a játék folklórjának. N várunk tőle *Tekken 3*-szintű magasságokat, de ha valamilyen arcade-stílusú élményre vágunk az *SF EX2 Plus* nekünk találták ki. ■

Nick Jon



+ PONTOK

- Klasszikus játéktípus
- Jók a jutalomjátékok
- Sok harcos

- PONTOK

- Nem igazán 3D-s játék
- A mozdulatsorok száma korlátozott
- Nem kezd egy kicsit régimódi lenni?

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A *Street Fighter EX2 Plus* egy újabb lépés a helyes irányba, és talán a sorozat legjobb darabja is. A játék jellege miatt azonban a *Street Fighter* nem éri el a *Tekken* sorozat szintjét. Az egész ötlet egy kicsit régimódinak tűnik.

Premier Manager 2000

KIPRÓBÁLNÁD MAGAD AZ AC MILAN VEZÉRÜRÜJEKÉNT? VAGY A HERTHA BSC MENEDZSERSZÉKÉRE FÁJ A FOGAD? ELŐBB BÍRKÓZZ MEG A STATISZTIKÁKKAL

A Gremlint újabban Infogrames néven emlegetik, s új évet frunk. Haladva a korról a PlayStation egyik első futballmenedzser-játékát is felújítják. Az Infogrames állítása szerint a *Premier Manager 2000* a *PM '99* kódjának csak mintegy 30 %-át használja fel, így nem nehéz megítélni, hogy jó pár szemetes megítélhetett a feleslegessé vált adatokkal és számokkal. Az a lehetőség pedig, hogy Európa öt legjobb bajnokságának csapatait menedzselhetjük, vagy akár egy harmadosztályú kiesési rangadó izgalma is átélethetjük, sokakat a partvonal mellé vonzhat majd.

Valójában megfelelőbb név lenne a *Premier Manager 2000* számára a *European Manager*, hiszen

„...a Rotherhamtól a Real Madridig gyakorlatilag bármelyik csapat...”

Anglián kívül Franciaország, Olaszország, Németország és Spanyolország kispadjait is kipróbálhatjuk. Az európai bajnokságok két legfelső osztálya és a Premiership mellett mindhárom alsóbb angol liga képviseltette van, tehát a Rotherhamtól a Real Madridig gyakorlatilag bármelyik csapatra rátehetjük a kezünket. A játékokban 300

csapat és 5500 játékos szerepel, így a valóságghú sérüléseknek és a Bosman-szabállyal megmételgetett szerződéseknek köszönhetően végignézhethetjük, ahogy üveglábu sztárjaink összetörik magukat, majd meggyógyulván melegebb éghajlatra költöznek. A meccsek közbeni eseményeket a labdabirtoklási grafikonokon és a szöveges kommentárokon keresztül kísérhetjük figyelemmel, de az *Actua Soccer 3* engine-jének köszönhetően látványos összefoglalókat tekinthetünk meg, amelyeket a „legendás” Barry Davies kommentál.

A *Premier Manager* egyik nagy problémája mindig is az volt, hogy a menüket egymásra építve helyezték el, s a székely női népviselethez hasonlóan itt is több rétegen kellett átküzdenünk magunkat, mielőtt a lényeghez értünk. A probléma kiküszöbölése érdekében az Infogrames megszabadult a régi köntöstől és új, logikusabb rendszert vezetett be, amelyek menüi a képernyő tetején és oldalai mentén gördülnek ki, így már nem nehéz a jegyárak megváltoztatása, vagy a csapat összetételének módosítása bármikor, amikor épp nem meccset játszunk.

Bár a kinézet és a tartalom is fejlődött, a *PM 2000*-nek nagyon fel kell kötnie a gatyát, ha birokra akar kelni az *LMA Manager* vezető pozíciójáért. A vetélytárs meccs közbeni képeinek és célszerű kezelési módjának hiányában közel sem biztos, hogy a menedzser-mániások átpártolnának csak azért, hogy Vierit a csapatukban tudhassák. ■

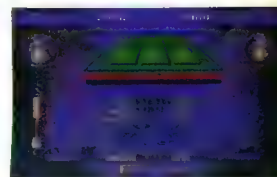
Pete Wilton



Az összefoglalók mindent elárulnak, amit az egyszerű labdabirtoklási grafikonok nem. A gólok, vagy a táblázatok érdekelnek inkább?



Az alsóbb ligákban talán még ördöklőbb a küzdelem.



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZOK A CSODÁLATOS BARRY DAVIES-ALÁMONDÁSOS ÖSSZEFOGLALÓK



A menedzser-játékok evolúciója során a játékménem nem sokat változott, csupán az összefoglalók lettek egyre színvonalasabbak. A *PM 2000* azzal próbál a többiek elé vágni, hogy az istállótárs *Actua Soccer 3* grafikájából vesz át elemeket a foci lüktetését szemléltető. Izgalommal figyelheted, ahogy sokszögekből épült játékosaid végigrohannak a pályán, majd a kapu elé kerülve a kihagyhatatlan helyzeteket is elpuskázák.



+ PONTOK

- Európai klubcsapatok
- Klassz összefoglalók
- Továbbfejlesztett menürendszer

- PONTOK

- Még mindig elég sokat kell vele vacakolni
- Túl egyszerű meccs közbeni képernyők
- Nem igazán jön át a nagy derbi hangulata

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A *PM 2000* újratervezése nem olyan sokrétű, mint amilyennek vártuk. Bár láthatunk egyes területeket (főleg a menüket), amelyek fejlődést mutatnak, másutt - mint a meccs közbeni képernyőknél - nem sok minden változott.

Syphon Filter 2

KORMÁNYKÖRÖKBEN SZÓTT ÖSSZEESKÜVÉS, HALÁLOS VÍRUSOK, GYLKOS JÁTEKMÓD...EZEK JELLEMZIK A SYPHON FILTER FOLYTATÁSÁT...



A Metal Gear Soliddal ellentétben, az ellenség itt megláthat minket, ha a látómezőjébe kerülünk, ami sokkal intuitívabb és realisztikusabb teszi lopakodásunkat. Itt a fehér ruhás parancsnokot kell leszednünk a hangtompítóval felszerelt távcsöves puskával.

Lopakodás. A *Metal Gear Solid* fenomenális sikerének köszönhetően ez a leggyakrabban emlegetett szó a PlayStationre írt 3D-s lövöldözős játékok rajongói körében. A lopakodási elem bevezetése sokkal élvezetesebbé tette az ilyen típusú játékokat, szemben azokkal, melyekben minden gondolkodás nélkül, egyre nagyobb fegyverezéssel kell átgázolni egy teljes hadseregen.

Miért lőnénk ki 30 géppuskasorozatot egy ellenséges katonára, mikor mögé is lopakodhatunk, elvágjuk a torkát, megfoszthatjuk teljes fegyverzetétől, majd minden zaj nélkül továbbmehetünk utunkon? Ez az erőszakos „műleti beavatkozás” kedvezőbb megoldásnak tűnik, mint a megfontolatlan brutalitás, mivel az mindig jobb érzéssel tölti el az embert, ha sikerül túljárni az ellenség eszén, mint az, hogy vaktában golyózáppal szórja meg őket. Bár a *Syphon Filter 2*-n olyan játékok hatása érzékelhető, mint a *Metal Gear Solid* és a *Tenchu: Stealth Assassins*, mégis

megőrizte az elődjét jellemző azonnali játszhatóságot és a heves akciófilm-jeleneteket. Az előző játék hőseinek, Gabriel Logan-nek, és alkalmi segítőjének Lian Xing-nek szerepében játszhatunk. Ők teljesen más helyen vágunk neki a játéknak, de ahogy a történet ki-

„Jó érzéssel tölti el az embert, ha túl tud járni az ellenség eszén...”

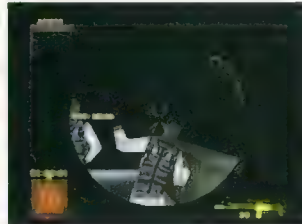
rontakozik, rájövünk, hogy mindkettőjükre ugyanazt a küldetést bízták. Megbízásunk az lesz, hogy megakadályozzuk a rossz kezbe került Syphon Filter nevű halálos vírus terroristáknak történő értékesítését. A játék összesen 20 küldetésből áll, és olyan válto-

A küldetések közötti képsorok többnyire zökkenőmentesen vezetnek át a következő szintre, és értékes információkkal látnak el a következő rész feladataira vonatkozólag.





A távcsöves puska
és a lángszóró kétségtelenül hatásos fegyver, de bizonyos szinteken a sötétben látó készülék nélkül úgy állunk ott majd, mintha késsel és villával lennénk felfegyverkezve.



zatos feladataink lesznek, mint szokás egy erősen őrzött katonai bázisról (fegyver nélkül), vagy egy híd megsemmisítésének megakadályozása. Az izgalmat az is fokozza, hogy a küldetés közben módosulhatnak a feladataink, ha a helyzetnek már nem vagyunk az urai. Ilyenkor át kell térnünk a „B” tervre. A különböző szintek egyetlen közös eleme a lopakodás, de még ez is variálható, hogy egyetlen küldetés se keltse bennünk a hasonlóság érzetét. A kiterő manővereket sokkal könnyebben tudjuk végrehajtani a remek irányítási rendszernek köszönhetően, mely lehetőséget nyújt minden szokásos lépés lopakodási módban való végrehajtásához. Lehet, hogy a megszokottól kicsit lassabban fogunk haladni, de így sokkal kisebb a valószínűsége, hogy feleslegesen magunkra vonjuk a figyelmet. Az irányítási rendszer egyetlen hibája, hogy vigyáznunk kell, nehogy elragadjon a hég, és túl sok lépést próbáljunk meg egyszerre megkísérelni. Ilyen lehet, ha például készenlétbe helyezzük a távcsöves puskákat, miközben lopakodva befordulunk egy sarkon. Az előző rész örökségét képező automatikus célzás ellensúlyozza azt a kellemetlenséget, hogy a rögtön kielégítő eredményt okozó, néha elenged-



hetetlen fejlődéseknél manuálisan kell céloznunk. Rengeteg lehetőségünk van a játékmenet mentésére is, melyre rendszerint egy küldetés teljesítésekor kerülhet sor. Ezzel nemcsak azt kerülhetjük el, hogy ugyanazt a szintet még egyszer le kelljen játszanunk, hanem azt is jelenti, hogy rögtön átválthatunk Deathmatch (egymás elleni) módra, ha egy küldetés közepén beállít az egyik barátunk. Pompás párbajokban lehet részünk, ha az osztott képernyőn, speciálisan erre a célra tervezett arénákban lopakodunk egymás ellen. Úgy tűnik, hogy a *Metal Gear Solid* hirtelen nehéz verseny elé néz. ■

Justin Calvert



Gabrielnek és Xingnek a különböző lépések széles választéka áll rendelkezésre, és ezek közül sok kombinálható. Fegyverzetük az egyszerű késtől a gépfegyverig terjedhet, és bár ez utóbbi használata sokkal egyszerűbbnek tűnik, mégis gyakran a csöndesebb megoldás a legösszegebb.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A KÉTSZEMÉLYES HALÁLJÁTÉK MÓD



A saját magunk által szerkeszthető arénákban *Quake II* stílusú győzelmet arathatunk barátunk felett. Elkerülhetetlen, hogy ebben a típusú játékmódban sokkal nagyobb elánal küzdjünk, mint az egyjátékos módban, de lopakodni csendben kell...



➕ PONTOK

- Nagyszerű cselekmény
- Lopakodó játékmód
- Hangtompítóval felszerelt távcsöves puska

➖ PONTOK

- Nincs kooperációs opció
- Bonyolult irányíthatóság
- Erőlködve futó animáció

❗ MIELŐTT MEGVENNÉD

Ez az első olyan játék, ami valóban komoly - bár kicsit megkésett - veszélyt jelent a *Metal Gear Solid*-nak. A *Syphon Filter 2*-ben mindent megtalálunk: lopakodás, fegyverek, lopakodás, nagyszerű cselekmény, lopakodás és kétjátékos mód. Remekül néz ki, és jó próbatételnek bizonyulhat.

MÉDIA CD/DVD KÖRKÉP

A PSM ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAP CD-I

>>Már megjelent>>

OASIS

Standing On The Shoulder Of Giants
(Sony Music)

A z Oasis tagjai az utóbbi időben mindenki mással foglalkoztak, csak a saját zenekarukkal nem. Liam és Noel is vendégszerepelt az elektronikus tánczene nagyjainak lemezein (Chemical Brothers, Goldie).

Talán ez a tény az, ami leginkább, az első meghallgatás után érződik a lemezen. Megjelentek a tánczenei hatások, ami nem is lenne baj, ha pl. a Primal Screamről lenne szó. Az persze jó, hogy végre túl tudtak lépni a Beatles koppintásokon, de talán ez kevés. Nekem. A rajongóknak biztosan nem. Lusta, lassú, nehézkes lemez.

Értékelés: Majd az idő és a rajongók eldöntik 5/10



>>Már megjelent>>

KRAFTWERK

Expo 2000 (EMI)

Amikor először hallottam a hannoveri Expo színgénét, amit a Kraftwerk legénysége készített, fél-millió márkáért, akkor nagyon tetszett. A színgénét, remek robothangok, igazi Kraftwerk hangulat. A kislemezt egy olyan barátomnak mutattam meg először, aki még nálam is jobban szereti őket, és betéve tudja az egész történetüket. Csak ennyit mondott, én meg szomorúan bólogattam: Ezeknek a csávóknak megállt az órájuk! Az EXPO2000 remixeit tartalmazó kislemez, hiába hangulatos, hallgatható, Kraftwerk sajátos világú, ez most, itt, tőlük, nagyon kevés. Sőt!!! Az a legnagyobb baj hogy semmivel sem több, jobb, mint az évtizedekkel ezelőtti lemezeik. Amit itt hallunk, azt már korábban is megcsináltak ők maguk. Sajnálom, de nagyon

Értékelés: Sok pénz, sokadik bőr ugyanarról 1/10



>>Már megjelent>>

DE-PHAZZ

Godsdog (UCMG/Hungaroton)

A német tánczene jelenlegi legizgalmasabb zenekara a második lemezevel visszavonhatatlannul a világhír közelébe került. Egy karmajátványra. Konnyed, a 20-as, 30-as évek világát idéző dalok, itthon is teljesen rádiókompatibilis slágerek. Sőt a The Mamba Craze c. nótá az új Toyota Celica reklámfilmjében is szerepel. Az idősebb zenehallgatók szemébe is könnyeket csalhat az album. Pit Baumgartner és csapata tavaly egy sikeres német turnéval zárta az évet, idén pedig csak rajtuk áll, hogy megúszhatjuk-e egy masszív nyári De-Phazz sláger nélkül. A rádióállomások Indiától Kanadáig nem győzik eleget játszani a dalaikat. Talán itthon is megállnak a helyüket bármelyik kereskedelmi rádió műsorában. Végre slágerek, ami nem nyálasak! Ébresztő!!!!

Értékelés: Mesés zene, hibátlan hangulat 8/10



>>Már megjelent>>

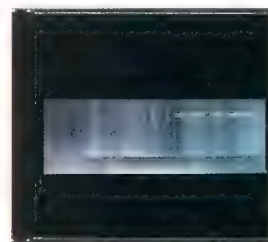
OLIVER BONDZIO

In case of...

(Harthouse/UCMG)

A Hardfloor nevezetű alapzenekar egyik fele első mixalbumával jelentkezett. Ez az információ már önmagában is vizsketésre készített a műfaj híveinek pénztárcáját. Aki viszont belehallgat a lemezbe, az már nehezen ússa meg vásárlás nélkül. A tracklista hibátlan. Ken Ishii, Justin Berkovi, Hardfloor (na ja!) és maga Oliver Bondzio felvételei korrekciós keverésben. Ahogy azt kell. A mai tánczenei túlkínálatban ritka az ennyire egységes mix-album. A lassan már kiképző jelző itt csupa nagybetűvel írható!!!! TECHNO. Se több, se kevesebb. A hétvégék elengedhetetlen kelleke lesz az In case of... Buli előtt, után, helyett:)))

Értékelés: Nagyon szigorú 7/10



>>Megjelenés március végén>>

GOLDEN TONE: MICRO

DATA/LIVE, BERLIN '99

(GPS/UCMG Magyarország)

A zaj és a zene fogalma elválaszthatatlan, attól függ mennyire toleráns a hallgató. Nem széptem a dolog, itt zajról van szó. De komolyan. Aki egy kis muzikalitást is keres, az messzire kerülje el ezt a lemezt. Sokszor és sokan fejtegették már azt, hogy milyen lesz a jövő zenéje. Most 2000. elején még mindig csak a sötétben tapogatózunk. A Golden Tone koncertalbuma az, ami az alagút végére egy kis fényt varázsol. Gyakorlatlan személyek könnyen zavarba kerülhetnek, mert a „zene” leginkább azokra a régi szép napokra emlékeztet, amikor még mindenki magnóról töltötte be a programokat (C64/Spectrum). Az a vicc, hogy aki csak egyszer is táncolt önéletrajzi techno partin, az élvezni is tudja majd, 100 év múlva pedig alapmű lehet majd a micro data.

Értékelés: Ma még korai megítélni -/10

YONDERBOI JÁTÉK



A „Shallow and Profound” c. albumon megtalálható az a dal is, amely Yonderboi számára meghozta az első nemzetközi elismeréseket. A címe: *Riders on the Storm/Solidism*

Melyik híres amerikai zenekar szerzeménye az eredeti mű?

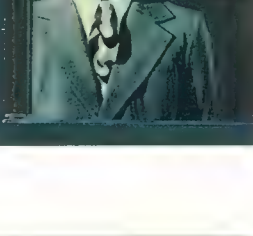
1. Nena
2. The Doors
3. Duran Duran

A helyes válaszokat beküldd a Szerencsés Yonderboi CD-választásunkhoz.

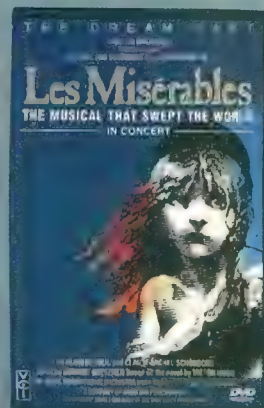
A válaszokat az alábbi címre várjuk: 2000. március 29-ig, Budapest 35. Pf. 141. 1306

A PALOTAI JÁTÉK NYERTESE

Berta Zsolt, Pécs
Szilágyi László, Orosháza
Hegedűs László, Óhid
Bálint Kálmán, Zalaszántó
Oberhauser Dávid, Baja



DVD JÁTEK



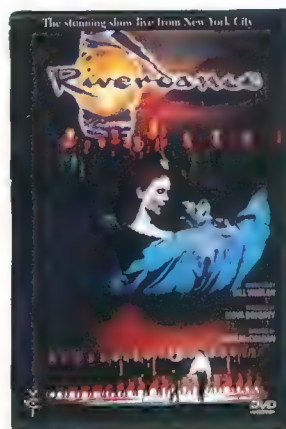
Kérdésre helyesen válaszolnak, 3 db DVD-t sorsolunk ki! A nyermény a Nyomorultak c. musical speciális koncert-változata: a Royal Philharmonic Orchestra előadásában.

Ki írta a Nyomorultak című regényt?

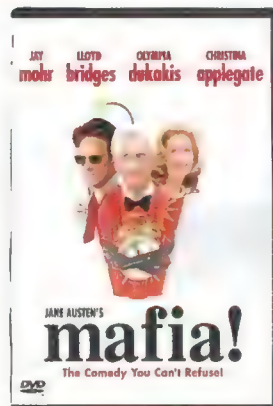
1. Victor Hugo
2. Lara Croft
3. Edgar Allan Poe

A választokat 2000. március 29-ig várjuk az alábbi címre: Budapest 35 Pf. 141. 1306

A FOCI JÁTEK NYERTESEI:
Somogyi Béla, Budapest
Kádár Lajos, Ajka
Zelina György, Budapest



RIVERDANCE
Az igazság az, hogy utálok a táncfilmeket, persze ezért nem is láttam sokat. Pedig megpróbáltam, de eddig valahogy nem sikerült egyet sem végignézni. Először most is fészengtem, bár a tények elég meggyőzőek voltak. Valódi előadás, New York, Radio City Music Hall, Amerika egyik legprezentatívabb koncertterme. Aztán már csak a végén eszméltem. Lenyűgöző koreográfia, profi táncosok, igazi varázslat. Ha egy este szeretnéd meglepni a szüleidet, kedvesedet, ez az ami szóba jöhet.
Extrák: Interaktív menük, biográfiák, hogyan készült
Értékelés: Tánc, zene, tökéletes előadás 7/10

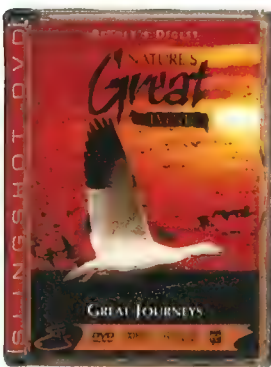


MAFFIA!
A nevetés jó hatással van ránk. A röhögés pedig egyszerűen elmosa a problémáidat. Ez a film pedig kiakasztja az álkapcsodat. Bármelyik gengszterfilm hibátlan paródiaja lehetne, de konkrét művekre is ráismerhetsz. Casino, Forest Gump. A legőcskébb poénok is ülnek, mindennek megvan a helye. Külön figyelmet érdemel a pénzszállítás speciális módja dömperral, vagy az a jelenet, amikor 20 percig csak a birkák beszélnek magyarul. És milyen igazuk van!
Extrák: Magyar szinkron, interaktív menük
Értékelés: A legjobb poénokat csak sokadikára veszed észre 9/10

A HÓNAP DVD-I



ANGYALOK VÁROSA
Az újrafeldolgozás kortünet. Mindent újra felhasználunk, a szemetet, a régi slágereket, klasszikus filmeket. Sajnos a legtöbb esetben az eredmény messze elmarad az eredeti színvonalától. Ez a film azonban kivétel, a film Wim Wenders: Berlin fölött az ég c. klasszikusának amerikai újraértelmezése. Az angyalok közöttünk élnek, vigyáznak ránk, átkísérnek minket a túlvilágra, ha eljött az ideje. De mi van akkor, ha az egyik angyal (Nicolas Cage) szerelmes lesz egy orvosnőbe (Meg Ryan), aki nem hisz a túlvilágban? Legálabbis eleinte... A film azokról az értékeinkről szól, amiket legtöbbször észre sem veszünk. Félelmetesen tanulságos mese arról, hogy miért érdemes embernek lenni.
Extrák: Magyar feliratozás, hogyan készült, interjúk, zene: U2, Peter Gabriel, Alanis Morissette...
Értékelés: Gyönyörű képek, szívszorító vég 9/10



NATURE'S GREAT EVENTS
Ez a természetfilm más mint a többi. A Reader's Digest sajátos módszert választott az élővilág bemutatására. A természet igazi drámáit fűzték össze. Nincs narrátor, al-tudományos szövegek, csak zene és képek. Egy hatalmas utazás, a sivatagoktól a sarkvidéig. Fantasztikus jelenetek sora, vadászó oroszlánok, tojásaikat védő madarak, 120 millió rák, akik minden évben visszatérnek oda, ahol születtek. Az abszolút profi vágásnak és szerkesztésnek köszönhetően a film egészen egységes hatásvadást és a korrekt szórakoztatás határára. A természetben az erősebb legyőzi a gyengébbet. Most én maradtam alul. Ez a film leterített. Hagyd magad te is elvarázsolni.
Extrák: Trailerek
Értékelés: Látni kell, többször is 7/10



QUEEN: WE WILL ROCK YOU
Queen történelmének összes hatalmas slágere egyetlen lemezen!!!
A DVD sajnos nem tartalmazza azokat az extrákat, amiktől a film több lehetne mint videokazettán volt. A dalok ugyanazok, Freddie csúcsformában, még fénykorában, hiszen a film 1982-ben készült. Ma már ez az egész rocktörténelem. A zenekar a saját megalágeraiken kívül, még a Jailhouse Rockba is belecsp. Elvis szelleme headbangel. A filmet a Beatles Let It Be c. filmjének rendezője rendezte, aki most sem vallott szégyent.
Extrák: Nincsenek
Értékelés: Ha hiányzik a gyűjteményből 8/10

„A hónap DVD-ire a monumentalitás jellemző. Mind-egyikre. Hatalmas táncshow, hatalmas koncert, hatalmas zuhanás, hatalmas utazás, hatalmas baromság.”

PSM VERSUS...

MURÁNY

IRIGY HÓNALJMIRIGY

A HUMORISTÁK NEM MINDIG VIDÁMAK CIVILBEN IS. DE EZ A ZENEKAR EGÉSZEN MÁS HELYZET, HA MÁR KÉT MIRIGY TAGNÁL TÖBB VAN A HELYSÉGBEN IZZANI KEZD A LEVEGŐ.

Helyszín: **Murányi Kereskedőház**, Mammut Üzletközpont 1024 Budapest, Lövház u. 2-6. Tel: 345-8200 Fotó: **Bognár József**
Szöveg: **Kósa Szabó Krisztina, Sinka Zoltán Gábor** Produkció: **kszk+szgtof.productions**

A PSM meghívásos játékszeánszának első vendége az Irigy Hónaljmirigy legénysége volt.

A fiúk egymás szavába vágva vetették bele magukat az alábbi játékok rejtelmeibe: **Driver * Poy Poy * Bust A Groove * Championship Motocross * Skull Monkeys**

Bevallhatjuk őszintén, sokat gondolkoztunk rajta, hogy milyen játékokat válasszunk ehhez a beszélgetéshez. Talán nincs is náluk pontosabb és hangosabb társaság. Évekkel ezelőtt, amikor először találkoztam velük a következő dolog történt.

Valaki mindig elkísik az interjújukról, az tény.

Ez lehet a riporter, vagy a riportalany(ok), fotós, vagy a komplett stáb. :))

A megbeszélt időpont előtt 15 perccel, már a teljes zenekar, 8 ember(!) várt ránk. Nem ismerek náluk flúgosabb társaságot, de az is tény, hogy

a csapat körüli alaphangulat nem sokban különbözik a fellépéseiken uralkodó vidám káoszról.

Előrelátóan, most jóval korábban érkezünk és éppen válogattunk a játékok között.

Azonban hamarosan feltűntek ők is. Sokkal hamarabb, mint vártuk.

Miután sikeresen bevettük a különtermet, egyből az után érdeklődtek, hogy van-e olyan játék, amellyel egyszerre tudnak játszani. Dühöngött a csapatszellem. Ez jó jel, két óra önfeledt játékhoz és egy kis beszélgetéshez.

A csapat által első ránézésre legjobbnak tartott játék a **Driver** volt.

LEVEL 1

A legnagyobb csalódást természetesen az okozta, hogy mindenki nem tud egyszerre játszani.

Az egyéni próbakörök

után, a Pursuit versenymódot szavaztuk meg. A legnagyobb hangzavar a kézfíkes fordulókat és az elhibázott siktörbejáratokat kísérte. A csapat lelkesen bízta, vagy zavarta a sofört. A legjobb mutatókat, élénk szakmai kommentárok kísérték:

„Kérek egy kávét!” – trip-lasztós landolással egy kávéház teraszára zuhanva.
„Menj neki!!!” – megtörtént.
„Valahol itt ittam egy kávét!” – egy ismerős sarok San Franciscoban. – „Hadd kérjem el a TV távirányítót!” – egy jószándékú navigátor.

Általános rombolás, ármokfutás San Francisco utcáin. :))

Meglepő módon egyszerre voltak lelkesebbek és jól neveltebbek, mint egy csapat napközis.

Becsületesen egymás után garázdálkodtak. Borulások, vad röhögés, dudálás, fekciskorgás, padlógáz. A csapatszellem azonban erősebbnek bizonyult és egy olyan játék után néz-



Őssznépi koncentráció és egy ellendruker.

tünk, amiben akár négyen is lehet egyszerre játszani.

LEVEL 2

A **Poy Poy** pont ideális játék a kollektív örületre.

Akinek nem akadt, nem jutott joypad, az ismét a TV távirányítóval szállt be a

küzdelembe. Nyert. :)))

„Most már mindenki tud magának választani! Tomi van a csajjal! Én vagyok a piros! Én az öreglánnyal leszek! Én Hubba vagyok! Én miért nem tudok választani?”

A kezdeti izgalom csak te-
tőzött, amikor elkezdődött a
küzdelem. Az Irigy Hónaljmi-
rigy válogatott csapata
Godzillával és saját magával
vette fel a küzdelmet.

„Melyik vagyok én?”

Poingggggg! Engem most na-
gyon kicsinált valaki! Az
anyám! Saját magamat rob-
bantottam fel! Én voltam!
Veszélyben vagyok már me-
gint! Nyomjunk meg minden
gombot! Rajta vagyok! Én va-
gyok te!”

A mérkőzés vége igazsá-
gos döntetlen lett. Legalább
egy emlékszem.

LEVEL 3

Bust A Groove.
Bevallhatjuk a PSM csapata

JÁTÉK

Az Irigy Hónaljmirigy kabalafigurája, jelenleg klónoztatja magát, és a plüss-horda hamarosan beveszi az üzleteket. A figurák teljes bevétele a stómában szenvedő beteg gyerekeket támogatja. A PSM lehetőséget kínál a legszerencsésebbnek, hogy az idők végezetéig bitoroljon egy ilyen kedves jószágot. Mindössze erre a kérdésre kell helyesen válaszolni 2000. március 29-ig.

■ Mikor volt az Irigy Hónaljmirigy koncertje a Budapest Sportszarnokban?

A válaszokat erre a címre küldhetitek:

1306 Budapest 35 Pf.: 141



A kis édes.

MI LENNE HA?

Az Irigy Hónaljmirigy tagok eltérő verziói egy saját PlayStation játékról, aminek a főszereplője a Mirigy kabala lenne. Ez biztos.

■ El kellene jutni egy Irigy Hónaljmirigy koncertre.
■ Sorban állni, és jegyet venni.

■ Időre a színpad mögött átöltözni.

■ Eljutni a színpadig.

■ Michael Jackson arcát leszakítani.

Ez a változat mindenki tetszését elnyerte:

■ Tommy Lee kezéről lecsapni Pamela Andersont.

ezt várta a legjobban. Mit tudhat az a nyolc ember egy táncpárban, akik a legsúlyosabb koreográfiákat is simán nyomják a koncertjeiken.

A hatás leírhatatlan. Leginkább egy floridai discoértekezlet és egy házibuli amorf keveréke.

„Nagyon jóóóóóóóóó! Nyíl, nyíl, nyíl, kör, kör, de ritmusra! Én táncolnék veled!”

Ha valaki hallott már több zenészt egyszerre beszélni, el tudja képzelni mennyi idő alatt látták át a feladatot. Másodpercek alatt a tánciskola haladó tanfolyamán érezhettük magunkat.

Travoltaaaaaaaaaa! Viszonylag gyenge mozgással, de nyertél! Imi jó s...-ed van!

A korrekt testmozgást és a zeneelméletet azonban hamarosan egy új szenvedély alázta le. A gravitáció. Valaki felfedezett az asztalon egy motokrosszos borítót.

LEVEL 4

Ha valaki még nem tudná a Mirigyekhez a rock áll a legközelebb, a zenei irányzatok közül.

Élénk bólogatás fogadta a Championship Motocross zenéjét.

„Miért nem erre táncoltunk az előbb?”

Sem a fizika szabályai, sem a korlát, de még a pálya nyomvonala nem bírták a nekiveselkedetteket meghatni.

„Hú de meleg helyre ugrottok! Fékezni kell? Hibátlan!”

Az éles küzdelem háttérében azonban már egyértelműen a játék zenéje és a rock klasszikusok a téma. Váltani kell.

LEVEL 5

A harc, motorozás, és a táncpárban után a *Skull Monkeys* vezette le a kedélyeket.

A grafika, azaz a gyurmaanimáció hibátlan, az egész nagyon vicces, de:

„Nekünk a 3D-sek jobban tetszenek. A *Driver* jobb volt! Nem megy neked a majmokkal?!”

A mázskálós, platform játékok egyik ásza most nem aratott egyértelmű sikert.

Az időnk is lassan a végéhez közelít... Játsszunk-e valamit újra a végső ítélet előtt?

Ezen a ponton azonban, a vélemények kezdtek erősen eltérni. A *Driver* és a *Poy Poy* találatot a legkedvesebbnek. Majd egy élénk és általános vidám kavalkád vette kezdetét, fotózásra előkerült az új Jolly Joker, a Mirigy fi-

gura. Plüssből. Egyszerre bűn ronda és ellenállhatatlan.

Az Irigy Hónaljmirigy kabalafigurája azért öltött most testet, hogy a stómás beteg gyereken segítsen. Hamarosan a boltokba költöznek a Mirigy figurák, az egész horda árának bevétele pedig a beteg gyerekek kapják meg. Korrekt. A srácok felajánlották, hogy a *PSM* olvasói közül egy szerencsés természetesen ráteheti a kezét egy babára, ha a játékban szereplő kérdésre helyesen válaszol. Áll az alku?

Az öt játék közül a *Driver* aratott osztatlan sikert. A *Poy Poy* és a *Bust a Groove* holtversenyben a második helyre szorult. A csapat viharosan távozott, ahogyan érkeztek.

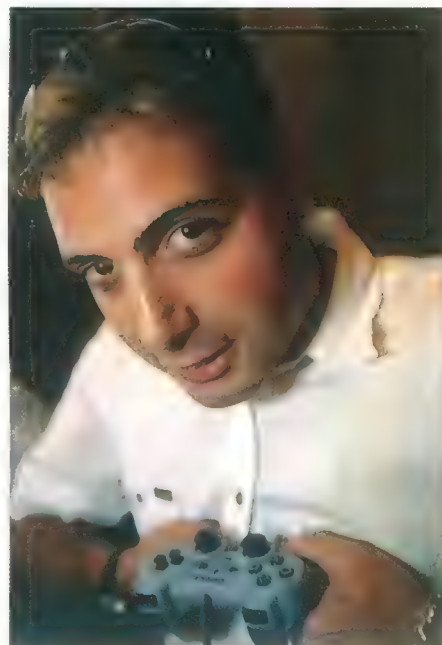
Még soha nem volt ennyire feltűnő a csend, mint miután magunkra maradtunk.

Azon töprengtünk, hogy létezik-e flúgosabb csapat, ahol ilyen hihetetlen összetartás van?

Ezek a ficók semmit sem változtak. Nem lettek sem beképzelték, sem becsavarodottak.

Pedig lenne mire. Az aktuális nagylemezükből már több mint 65 000 db fogyott el.

Ezek javíthatatlanok. Csak így tovább. ■



Na most figyelj, padlógáz!



Driver: Nagyon várjuk!



Nyíl, nyíl, nyíl, nyíl, iksz!!! De ritmusra!!!



Fel! Mondom, fel!!



Izzik a levegő, nemsokára elszabadul a pokol.

Levélcím: Computer Média Kiadói Kft. 1306 Budapest 35 Pf.: 141.
E-mail cím: psm@cmk.hu

VISSZHANG

EGY, A PS1 JÖVŐJÉÉRT AGGÓDÓ OLVASÓNK LEVELE * SZTÁR LEVÉL METAL GEARREL * APRÓ KÉRÉSEK * ÉS PERSZE A NYERTESEKET IS KISOROLJUK



Aki a leveleket kibontja, átolvassa és megválaszolja:
dr. KLAUSZ ANIKÓ



HÁT LEVELEZNI,

azt úgy látszik nagyon szeret mindenki, mert anny levelet kaptunk, főleg rajzokkal, hogy majdnem bele-szakadt, aki hozta. Rengeteg megfejtés is jött a különböző pályázatokra, úgyhogy ismét nem marad rajtunk egyetlen figura sem, de először nézzük ezt az igen érdekes kérdést:

„(...) Hát igen, jön a PS2. Ezzel rá is térek a kérdéseimre: Mint tudjuk, a PS1 már 1994-től létezik, és azóta igen nehéz volt felvenni a versenyt más játékoknak vele. (inkább konzoloknak, ugye? – szerk.) Az idők során a legkedveltebb konzollá vált, egészen maig az olyan játékok létrejöttéig, mint pl. a Final Fantasy VIII. vagy a Resident Evil 3. (stb.) A kérdés: a következő lenne, ami miatt szerintem nem csak én, hanem még nagyon sok PSX tulajdonos aggódik: Önök szerint a PlayStation 1 2000-ben az utolsó évét tölti be? Kicsit bővebben: 2001-ben, mikor már a PS2 hazánkban is kapható lesz, gyártanak-e majd PS1-re játékokat, vagy a fejlesztés teljesen leáll a PS1-re? Szeretném ha a magazinban válaszolnátok a kérdéseimre. (...)”
Nyeste Norbert, Mezőkövesd

Hát igen, sajnos vége lesz a PS1-nek, de teljesen. Mintha elvágták volna. Soha többet nem fejlesztenek rá a PS2 megjelenése után, sőt, állítólag 2001 január 1-én az összes PS1 konzol leáll majd, és a továbbiakban csak egy PS2 reklám fut majd

rajtuk, aztán még az se... Mindjárt a könnyeim is...
A fenti válasszal kapcsolatban az az érdekes, hogy egyáltalán nem igaz. A jelek szerint az ötven-hatvan millió eladott konzol olyan erős piacot jelent, hogy a fejlesztő cégek ezt nem kívánják kihagyni. A programok előállítás költsége

PS2-n várhatóan sokkal magasabb lesz, hiszen a gép igényesebb grafikát támogat majd, eleinte csak (?) néhány millió vevő lesz a software kínálatra, ismeretlen gépen tovább nyúlgódnak a fejlesztés, mint a jól kitapasztalt PS1-gyel... Soroljam még? Az is csoda, hogy egyáltalán valaki fejleszt PS2-re... Na ez azért túlzás, hiszen aki elsőnek a piacon van, az nagyot fog a későbbiekben aratni, de egyelőre jellemzően a legnagyobb cégek (akik megengedhetik maguknak) és a vállalkozó szelleműek (akiknek nincs mit veszteniük) fejlesztenek PS2-re. De már így is vannak néhányan.

Az áttérés, mint minden ilyesmi, fokozatos lesz. Kezdenek szép lassan az új konzol felé fordulni, ahogy egyre többen veszik meg, és ennek következtében egyre olcsóbb és elterjedtebb lesz. Sokan fogják lecserelni az elkövetkező években a magyar olvasók közül is a PS1-et PS2-re. Ez a dolgok rendje.

A játékok közül megfigyelhető, hogy az olyan monumentalis alkotások mint a Final Fantasy, és az alap játékok, Tekken, Ridge Racer fordulnak a PS2 felé. A hangsúly azonban egyelőre a PS1-en van, és marad is, hiszen józan számítások szerint ez hoz több profitot.
Erről ennyit. Most egy nagyon fiatal levélíró rendkívül aranyos írománya következik, ígértem mindenkinek tetszeni fog:

„Kedves Nénik és Bácsik!

Megkaptam az ajándékot, aminek nagyon megörültem. Bár Komodo Moe félelmetes lény, én mégsem tartok tőle. Megkértem, hogy vigyázzon ránk és őrölje el az esetleges rossz dolgokat és embereket.”

Csiszár Nóra, Budapest

A Modern Ima Moe-hoz, nem? Mindenesetre nagyon figyelemre méltó, hiszen rendkívül eredeti gondolatot tartalmaz. Nóra egyébként verseket és képeket is mellékel, dolgozhatott rendesen, köszönjük.

Az Animorphok már reszketve várják új gazdáikat, hogy oda-vissza átváltozásaikkal szórakoztathassanak mindenkit. Nem is beszélve Cocoról. Ime a szerencsések, akik válaszukban az idei ősztől Karácsonyig tartó időszakot jelölték meg, hiszen a PS2 legutolsó információink szerint akkor kerül bemutatásra Európában.

SZTÁR LEVÉL

„Kedves PSM!



Először is szeretném megköszönni a sok naprakész információt, amit tőletek kapunk.
Az újság szuper. Így kell kinéznie egy újságnak 2000-ben. Mikor PC-s barátainknak megmutattam, tátva maradt a szájuk. A Demo CD telitalálat. (még sosem volt vele gondom!) (...) A PSM Karácsonyi Különszámát sehogys sem tudtam megszerezni, még a szomszédos városokból sem (...)”
Acsódy Péter, Oroszlány

A rajz nagyon jó, tehát sztárlevél, a kívánság pedig teljesül – nemcsak Mandarin Spawn figurát kapsz, hanem a Különszámából is küldünk neked egyet. Elkésett karácsonyi ajándék, oké?

Boros Péter, Budapest – Tobiást kérte Bálint Kálmán, Zalaszentgrót – Psycho Mantis Strobél Ádám, Győr – Rachel Szilágyi László, Orosháza – Coco Urbán Zolt, Kosd – Dr. N. Gin Ecsenszky Balázs, Nagytarcsa – Ax Komlós István, Budapest – Jake Kocsis Júlia, Budapest – Marco

Az Igazság Fájli beküldője, Nagy Károly Gray Thundert ölelheti majd keblére. Az a nagy rinó, tudjátok...

A rovat végén, szokás szerint a nyífi-nyafi kap helyet, vagyis az apro tuskék, jelentéktelennek tűnő apróságok. De mivel egyesek szerint Isten a részletekben lakozik, nem hagyhatjuk annyiban a dolgot. Ugy mint:

„(...) az összes szám megvan, de a Karácsonyi Különszám demoja hiányzik. Nemrég költözködtünk, és a pakolásnál eltűnt, nem találom. Kérlek, segítsétek! (...)”

Ortmann Krisztián, Dorog

Ezt speciel meg tudom érteni, mert mi is nemrég költözködtünk, és talán csak az ötven kilónál nehezebb, vagy legalább szekrény nagyságú dolgok nem tűntek el. Küldünk egy lemezt. Ami egyből magával vonja majd, hogy megtalálod az elvesztettnek hitt darabot de nem baj.

„(...) Én mindig megveszem, és előszeretettel olvasom. (Na mit, vajon? – szerk.) De sajnos van egy nagy bajom. A PSM 05. számú CD-je sajnos eltört. (...)”
Oláh Attila, Mezőtúr

Vajon mit csinálsz te azzal a CD-vel, hogy eltörik? En egyszerű direkt próbáltam összetörni egyet, és alig sikerült – meg is állapítottam, hogy a piramisokat csak egy valami élheti túl, a CD. Azért ne aggódj, kapsz még egy esélyt az élettől. Aztán ha az is eltörik, ne irj!

Fiúk, lányok, kutyák, Furbyk jó játékok, irjatok és csak törögessétek a demo CD-keket, majd elfogy a rak tárcsáztunkunk egyszer. Ne feledjétek: az Igazság Fájli jövő havi díja egy Furby, (elemet is küldünk, de külön, hogy ne kapjon frászt a postás) szóval érdemes. Haverok, buli, PSX! ■

Írjatok!

nekünk az Igazság Fájli rovatba, a Butik pályázataira, vagy akármi másról a Visszhangba! E-mail-eket is szívesen látunk, a címek a rovat tetején olvashatók. Az egyéni, izléses és érdekes tartalmú levelek a hónap SZTÁR LEVELEként külön ajándékot érdemelnek.

LETÖLTÉS

KÉREM, ÁLLJANAK A STARTVONALHOZ – INDUL AZ 56. LEMEZ



SZERKESZTETTE:
Catherine Channon

Micsoda fantasztikus nap a mai a PSM fekete pályáján! Az időjárás tökéletes, a szerelők az utolsó ellenőrzéseket végzik az autókön, a versenyzők most öltik fel tűzálló ruhájukat. És itt jönnek az autók: 5-4-3-2-1. A *Le Mans* és a *Rollcage Stage* fej-fej mellett, és ahogy a kanyarba érnek, a *Demolition Racer* is felzárkózik. A *Space Debris* keresztültör a tömegen, hogy az első lehessen. Micsoda egy, ööö, bizzarr verseny lesz ez...

Catherine Channon

A LEMEZ HASZNÁLATA

Betöltés után a ← és → gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demo elindításához az X-et használhatod – némelyik demo után resetelned kell.

Problémáid vannak a CD-vel?

Tedd a hibás CD-t egy borítékba, és postázd a szerkesztőség címére. Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!



Száguldj
végig a pályán, és figyelj a gyors, éles kanyarokra, mint amilyen ennek az alagútnak a végén is található, valamint a többi, hasonlóan veszélyes versenyzőre.

Le Mans 24 Hours

| | |
|-----------|------------------|
| ■ KIADÓ: | Infogrames |
| ■ MŰFAJ: | Versenysimulátor |
| ■ VERZIÓ: | Játszható demo |

Már több, mint 75 éve versenyzők, szerelők, autók és rajongók özönlenek Észak-Franciaországba, hogy ott lehessenek a sport leghíresebb versenyén – a Le Mans 24 Hours-n. Nincs más verseny, ami ilyen sokat követelne a versenyzőktől. Már az dicsőségnek számít, ha valaki végigvezeti a versenyt, és akkor még a győzelemről szó sem esett. A siker hónapokig tartó tervezésen, és a pontosan kidolgozott versenystratégián múlik. Az Infogrames játéka ennek a hangulatnak a visszaadására törekszik.

A demóban teljes 24 órán át játszhatasz (nos, feltéve, ha állandóan ismétled) – egy GT2-t vezetsz majd a Team Augusta csapat színeiben. Rengeteg lehetőség áll rendelkezésre, így autód a saját specifikációid szerint állíthatod be. Az időjárástól függően lecserélheted a kerekeidet, vagy állíthatod a kormányművet. Vagy, ha esetleg túl lassú-

nak találsz a verdát, próbáld az üzemanyagotöltéssel vagy az aerodinamikával variálni. Az autód bírja a sérüléseket, úgyhogy nosza neki...

■ Irányítás:

| | |
|-------|--------------------|
| △ | nézetváltás |
| ⊗ | gyorsítás |
| ⊙ | fék/hátramenet |
| START | szünet/menü |
| R2 | tolatási limit fel |
| L2 | tolatási limit le |
| → ← | kormányzás |
| ↑ ↓ | reflektor |
| | hátsó nézet |

■ Egyéb jellemzők:

A teljes verzióban lehetőség lesz valós időben végigvezetni a maratoni 24 órát.

■ További infók:

A Le Mans fontosabb részleteinek visszajátzásához nézd meg a PSM07-ben található leírást.

Colony Wars: Red Sun

■ KIADÓ: SCEE
 ■ MŰFAJ: Űrbeli akció/stratégia
 ■ VERZIÓ: Játoszható demo

A PlayStation válasza az *Elite*-ra, a *Red Sun* a *Colony Wars* sorozat harmadik része. Egy űrhajó parancsnoka vagy, és küldetéseid alatt vagy gazdagszol, vagy pedig meghalsz a vákuumban. Kezdetben még csak egy jelentéktelen szereplő vagy a Föld elleni összeesküvés játszójában, azonban, ahogy telik az idő, egyre fontosabbá válik a szereped.

A demóban két küldetés közül választasz: Defence (Védelem), vagy Escort Duty (Kíséret). Az elsőben meg kell védened a Marjorie's Kitchent, amely támadás alatt áll, és segítségre szorul; itt az összes ellenséges hajó megsemmisítése a cél. Ha elfogadod a küldetést, 10,000 Credit űti a markod, valamint a sikeres teljesítés utáni fejpénzek – a küldetés után eljászható az egészet a Marjorie kaszinójában. A második küldetésben egy felszíni konvoj védelmében kell segédkezned. Maradj a konvojval, és óvd meg a veszteségektől – a jutalmad 8,000 CR és a fejpénz.

■ Irányítás:

- elsődleges fegyver kiválasztása
- × tűz az elsődleges fegyverrel
- △ célpontváltás
- másodlagos fegyver kiválasztása (lenyomva tartva) tűz a másodlagos fegyverrel
- RT tolóerő
- LT hátramenet
- LT (duplán) utánégető
- RT (duplán) hátramenet utánégetővel
- L2 forgás balra
- R2 forgás jobbra
- L2+R2 hátsó nézet
- L2+R2+○ rakétaelrélő kidobása

■ Egyéb jellemzők:

A *Colony Wars: Red Sun* nem az ellenséges erők, hanem a PSM támogatja meg a 80. oldalán.

■ További infók:

A teljes verzióban 50 különálló, többcélpontos küldetés szerepel, plusz nyolc különböző hajó fejleszthető fegyverekkel és felszerelésekkel.



Rollcage Stage II

■ KIADÓ: SCEE
 ■ MŰFAJ: Jövőbeli verseny
 ■ VERZIÓ: Játoszható demo

Ez a gyomrokat is próbára tevő racer, amelyet a nagyszerű *WipeOut* sorozat ihletett, a gravitációt megtagadó motoros örület világába repít. A Bill és Ted időutazó kalandjaira emlékeztető pályákon csöveken keresztül száguldasz olyan túlvilági sebességgel. Az első rész az egyik legeredetibb versenyjáték volt a konzolon, és a feljavított M1 és kezelés miatt most még jobb, mint valaha.

A demóban az Arcade (egy csomó felvenni való extrával) és Scramble (itt meg kell állnod az ellenőrző zónákban) módok között választhatsz. Bár ez túl egyszerűnek tűnhet, egy gondatlan ujjmozdulat az utolsó helyre taszíthat vissza, vagy ha pechesebb vagy, a szakadékok mélyére.

Tartsd észben, hogy jó a száguldasz, de az irányítás minden. Válaszd ki a három járgány egyikét, és repessz végig a pályán. Van még egy kétjátékos Combat (csata) mód is, ahol a végsőig küzdhetsz egy barátoddal.

■ Irányítás:

- szűn
- × gyorsítás
- fék
- △ hátramenet
- előre nézés
- L2 közelítés
- R2 távolítás
- LT egy lövés
- RT két lövés
- ↑ célzás
- ↓ visszapillantó
- ←→ kormányzás

Analóg módban (a LED piros) a bal kar kormányoz

■ Egyéb jellemzők:

A kész verzióban 50 autó, 60 pálya és 14 játékmód szerepel, köztük a Destruction (pusztítás), Survivor (túlélő), a Pursuit (hajsz), és a félelmetes kétjátékos Combat (csata), ahol a játékosok deathmatch stílusban küzdenek, amíg az egyik le nem zuhan.

■ További infók:

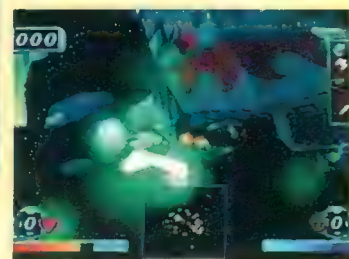
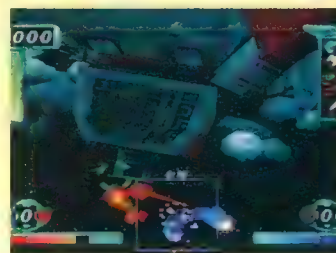
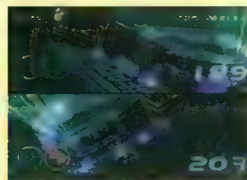
Leírás jövő hónapban!



Fel, le, körbe, körbe. Csak erős gyomorral áll neki az Arcade módnak. A Scramble módban pedig vigyáznod kell majd, mint elefántnak a porcelánboltban.



Kíséretet elvállalni veszedelmes döntés. Kemény tűz alá vesznek, és ha be akarsz gyűjteni a fejpénzt, pontosan kell céloznod...



A világ megmentéséhez boszorkányos ügyességű ujjakra lesz szükséged, ha el akarsz kerülni az ellenséges tüzet.

Space Debris

■ **KIADÓ:** SCEE
 ■ **MŰFAJ:** Űrbéli lövöldözős
 ■ **VERZIÓ:** Játsszható demo

■ **Irányítás:**
 X Tűz
 A „Okos” bomba
 B Rakéta
 C Nézetváltás
 D Pause
 L1 Balra
 R1 Jobbra
 L2 Fék
 R2 Gyorsítás

■ Egyéb jellemzők:

A teljes verzióban hat űrhajó közül választhatsz, mindegyik saját tulajdonságokkal és fegyverekkel rendelkezik. Lineáris és szabadon bejárható részeket kell magad keresztülharcolni, miközben ámokfutó módon lövöldözhöl. Egyszerűen nem evilági... Jihhhhááá!!!

■ További infók:

A játékról bővebben olvashatsz a PSM 08. számában.

Ebben a földönkívüli lövöldözősben James Bryant, az ászpilóta szerepébe bújhatsz. Az Egyesült Földi Védelmi Osztag tagjaként egyedül egy kinos helyzetben találja magát, mikor egy idegen hajókból álló csapat lép be a naprendszerbe. Osztágának maradéka visszavonult, és ahogy az ellenség halad előre, Bryantnak nincs más választása, mint belevágni a lehetetlenbe: harcolni. Csak ő mentheti meg magát és azt a maradék emberiséget. De hát kinek kell kifogás, mikor a hullámokban érkező öngyilkos idegeneket irtja a klasszikus gombgyilkos módszerrel?

A demóban egy aszteroidamező a helyszín, és a csapatod egyik tagját elfogták az idegenek. A küldetés: megtámadni az idegen hajót, elpusztítani a harcosokat, megmenteni a társadat.

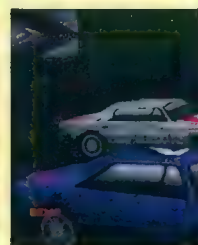
Demolition Racer

Videó Galéria

A PSM RENDSZER KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL

■ KIADÓ: Infogrames
■ MŰFAJ: Kaland
■ VERZIÓ: Jétszható demo

Pusztíts, törj, zúzz szét mindent, amit csak látsz, a saját autódát is beleértve. Mocskos egy játék, de valakinek ezt is le kell játszania. Az olyan jellemzőkkel, mint a találóan elnevezett Death From Above (Halál A Magasból), és az öngyilkos Deathmatch Bowl a *Demolition Racer* komoly szellemi ferdülésekre utal – terhes nők és szívelégtelenségben szenvedők konzultáljanak orvosukkal, mielőtt kipróbálnák...

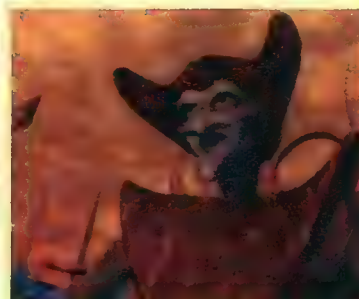


Mint a Vadnyugat. Totális pusztítás – csak ez áll közted és a siker között.

MediEvil 2

■ KIADÓ: Infogrames
■ MŰFAJ: Kaland
■ VERZIÓ: Videó

Valami örült kiásvott egy tiltott varázskönyvet, amely véget vethet az általunk ismert civilizációnak. Zombik, démonok, és hasonló kedves fiúk – ebben a környezetben egy tetem szerepét kapod. Tartsd észben: a térdcsont kapcsolódik a combcsontoz...



Nem véletlenül hívják Sötét Középkornak. Ha a demo nem ijeszte el, meg kell nézned a következő havi játszaverziót is!

Ghoul Panic

■ KIADÓ: SCEE
■ MŰFAJ: Lövöldözős
■ VERZIÓ: Videó

Probáld képzeletben keresztezni a *Time Crisist* és a *Point Blanket*, mindezt egy kísértetjárta házban; nos, a *Ghoul Panic* ilyen. Gyors, agyas, és jó ok arra, hogy rögtön vegyél egy G-CON45-öt. A Namco fejlesztette játékban a *Point Blank 1 és 2* rajongóinak egy rakás minijátékot kell magát átharcolnia, hogy leküzdhesse a főellenséget. Király. Most már azért félsz, ugye?...



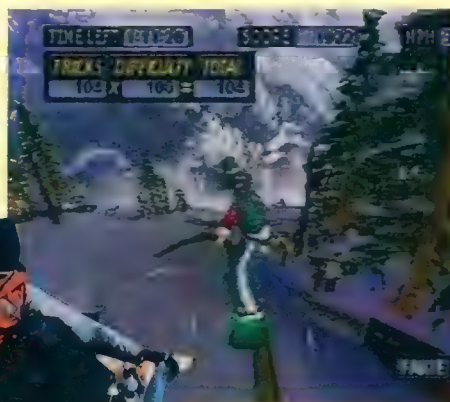
Ha éjjel arra riadsz, hogy valami puffan a földön, minden esélyed megvan rá, hogy már megint a G-Conoddal a kezében aludtál el.



Cool Boarders 4

■ **KIADÓ:** SCEE
■ **MŰFAJ:** Snowboard szimulátor
■ **VERZIÓ:** Videó

Ideje felmarkolni a gyantát, a Bermudát, és irány a tenger! Ja, bocsi, az a szörf. Nos, gyakorlatilag ugyanarról van szó, mosatlan hajuk van, és olyan ruháik, amik nem egészen passzolnak rájuk. A PSM-é az első pillantás a Sony snowboard-szim sikerére, a Cool Boarders 4-re. Booyakka, Booyakka.



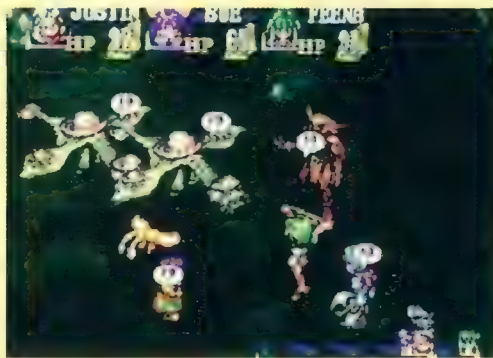
A Cool Boarders 4 nagyobb, mint Big Daddy, a maga osztott képernyős többjátékos módjával, 30 pályájával, és titkos eseményével.

Grandia

■ **KIADÓ:** Ubi Soft
■ **MŰFAJ:** RPG
■ **VERZIÓ:** Videó

Ez a fantáziadús RPG egy mitológiai és varázslattal teli világba kalauzol el. Csak te, Justin, Sue-val és malacszerű állatkájával az oldaladon mentheted meg a világot. Ahogy az már lenni szokott. Számos veszélyes kaland során fedezed fel az ősi civilizációkat, és azt a hatalmat, ami a kőben rejlik. Teljesen jó.

Siess, hogy le ne maradj az UbiSoft RPG-jének első szerepléséről!



HOGYAN HASZNÁLJUK A LETÖLTÖTT CHEATEKET
Rakj egy memóriakártyát a PS-be, és rakd be a demót. A főmenüből válaszd ki a Downloadot az X-el, és nézd végig a játékállásokat a ↓ és ↑ segítségével. A kívánt mentést a X lenyomásával kiválasztva átkerül a memóriakártyára – ezeket felhasználhatod a teljes verzióban.

Kizárólag a PSM-ben: a Download segítségével hozzájuthatsz a legújabb cheatekhez. Csak másold fel a memóriakártyára és...

Final Fantasy VIII

Ez a mentés egyenesen a kettes lemezre visz, 24 óra 51 perc játékidővel magad mögött. Egyszerű...



Medal Of Honour

A játék 99%-a teljesítve, minden rész elérhető. A maradék 1% a tied...



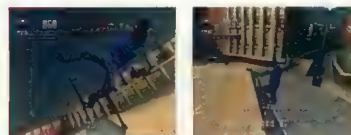
Tomorrow Never Dies

Ez a mentés megnyit minden pályát a játékban. Már csak végig kell játszani...



Tony Hawk's Skateboarding

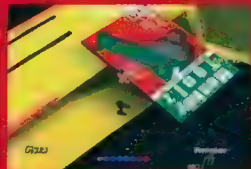
Elérhető az összes pálya, és több szalag, mint egy stúdió raktárában. Király!



A KÖVETKEZŐ HAVI DEMO CD-N

TOBBEK KÖZÖTT...

- A GYÖNYÖRŰEN KIDOLGOZOTT **MEDIEVIL 2**
- A FERGETEGES TEMPOJÚ **MICRO MANIACS**
- A VESZETTŰL PUSZTÍTÓ **DEMOLITION RACER**
- PLUSZ **N-GEN**, **RADIKAL BIKERS**, **WWF SMACKDOWN**, VALAMINT A LEGÚJABB STATISZTIKÁK AZ **LMA MANAGER**-HEZ!



Medieval 2

Micro Maniacs

Demolition Racer

N-Gen

PSM TÖRTÉNELEM

MÚLT LAPOK

A PSM-TŐL KAPOD A CIKKEKET ÉS HÍREKET. MIT TEGYÉL, HA VALAHOGY KIHAGYTÁL EGY SZÁMOT? EZ AZ OLDAL SEGÍT – VAGY NÉZD MEG AZ ELŐFIZETÉST A 64. OLDALON.



A CD-n: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco GP, Bloody Roar 2, Colin Mcrae, Driver (demók), FF VIII, V-Rally 2...



A CD-n: Omega Boost, Croc 2, Anna Kournikova Tennis, Aironauts, Time Slip, Opera of Destruction, Total Drivin...



A CD-n: Speed Freaks, Tony Hawk's Pro., Bugs Bunny, Evil Zone, Rat Attack, UM Jammer Lammy, Tekken 3...



A CD-n: Wip3Out, No Fear Downhill, Point Blank 2, Lego Racers, RIC Stunt Copter, F1 '99, Mission Impossible, 40 Winks...



A CD-n: Quake II, Dino Crisis, MGS Special Missions, This Is Football, LOK: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan (demók)...



A CD-n: TR: The Last Revelation, Spyro 2, Mission Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross...



A CD-n: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Pong, AtariLand...



A CD-n: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, NHL 2000, Pac-Man World, + letölthető cheatek...



A CD-n: Music 2000, Action Man, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One (demók), Colony Wars, Micro Maniacs...



A CD-n: Le Mans 24 Hour, Colony Wars: Red Sun, Rollcage Stage II, Space Debris, + letölthető cheatek...

**MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL
1790 Ft-OS ÁRON, A MELLÉKELT KUPONNAL!**

Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467 6720
Tel./Fax: (1) 457 1123
E-mail: psm@cmk.hu

A fejlesztői pokol

Szöveg: Nick Ellis
Illusztráció: Stuart Harrison

A LOTHAR, A CSODAKUTYA ELSŐ PÁLYÁJA ELKÉSZÜL, ÉS ÚJ KARAKTER SZÜLETIK...

Kedves PSM olvasó barátaim, üdvözöllek benneteket a Fejlődő Játék Útjának ötödik, y2k kiadású részében! Ebben a hónapban: egy extra szereplő a játékban, eggyel kevesebb a való életben.

December 23, csütörtök

Jó hangulatban válunk el Karácsony előtt. Mivel ez egy új korszak kezdete, íme egy gyors visszatekintés: a játék munkacíme jelenleg *Lothar – Wonderdog* (Lothar, a csodakutya). Lothar egy szakadt, cigiző kutya, aki egy küldetésre indul, hogy megmentse szörös barátait, akiket a közeli állatmenhelyről rabolt el Vyvyan Sect professzor, aki állatokon végez kísérleteket. Lothar szövetkezik kényszerű leghőbb ellenségével, a Hajbunda elnevezésű macskával. Lotharnak mindenféle szörnyű nevű kutyakáját kell összevennie, hogy az így nyert különleges képességekkel végigmehessen a platform-orientált szinteken. Általában Hajbunda az, aki a kemény munkát végzi Lothar kajájának megszerzésében – egy kizárólag két játékos programról van szó. Miután a technikai demót bezártuk egy széfbe, elhagyjuk az irodát, és irány a Szomjas Teve. Boldog Karácsonyt!

Január 4, kedd

Nos – őszintén megvallva, egy kicsit homályos minden. Az én emlékezetes millenniumi pillanatom az volt, amikor bera-gadtam egy hotel liftjébe, de most ezt inkább hagyjuk; vissza a munkához. Phil, a producer ma délután behívott. Azt mondja, egy csomót intézkedett. Valami jól ismert cigarettagyártó cégről volt szó. Még semmit sem lehet tudni, de azt mondja, bizonyosodjak meg arról, hogy Lothar cigarettáit nem lehet fegyverként felhasználni. Ez egyébként is hülyeség.

Január 5, szerda

A grafikus srác, Keith megmutatja mindenkinek az új karaktert – Freddo a Béka. Az ötlete az, hogy Freddo minden pályán egy szennyvízcsatornában él. Lothar és Hajbunda eljöhettek ide, hogy a segítséget kérjék, vagy új képességekre tegyenek szert, stb. Mike, a tesztelő azt mondja, egy krokodil jobb volna, én erre azt válaszolom: „Mit szólnátok egy patkányhoz?”. Mindenki egyetért, és megszületik Ronnie, a Patkány. Kisebb vita kerekedik, hogyan lehetne őt egy titkos, irányítható karakterré tenni, de aztán úgy döntünk, hogy

ebben a stádiumban még nem bonyolítjuk a dolgot.

Január 6, péntek de.

Pályatervezőink elkészültek az első szinttel. Itt Lothar és Hajbunda rohan végig egy hétköznapi városközpont-környezetben, párkányokra ugorva fel, kukákat kiforgatva, autókat kerülgetve, ilyesmi. Keith tesz egy javaslatot egy bónuszpályára is Kutya- És Macskaeső címmel, ahol két kutya egy kézi ugrószyneget tartva kutyákat és macskákat pattintanak bele – ők egy épület tetejéről ugranak le – valami mentőszerű cuccba.

Január 6, péntek du.

Már épp indulnánk a Szomjas Tevébe, mikor Phil megbeszélést hív össze. Megköszöni munkánkat, és hatalmas sokkot kelt – bejelenti, hogy le kell mondania, valamilyen vita miatt a cigarettagyár szponzorálásával kapcsolatban!!! Totális katasztró-



fa. Azért nyertünk egy kis bepillantást abba, hogyan működnek a dolgok a magasabb szinteken. Mindnyáján lemegyünk a sörözőbe, hogy átbeszéljük, de Phil hirtelen felpattan, és kimegy. Hát, nem ez a legjobb módja annak, hogy az ember elkezdje az új évezedet... a bizonytalanság Damoklész kardjaként lóg a fejkünk fölött.

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN:

Új lehetőség áll elő, és megkapjuk a végső leadási határidőt. Kezdődjenek hát az éjszakázások és a kajarendelések!

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

COLIN MCRAE RALLY 2

SZERETED AZ AUTÓKAT? A PORT? SZERETED AZ AUTÓKAT ÉS A PORT? HA IGEN, DOBSZ EGY HÁTAST CODE-ÉK COLIN MCRAE RALLY 2-ÉNEK EXLUZÍV LEÍRÁSÁTÓL – CSAK A PSM-MEL!



PLUSZ!

Syphon Filter 2 – exkluzív leírás! • A PSM Japánba repül, hogy még többet tudhass meg a *PS2-s Tekken Tag*-ról, a *GT2000*-ről, és még sok más játékról! • *TOCA 3* – a legújabb hírek! • Még több *Final Fantasy* info • *Resi Evil: Survivor* – teljes leírás! • *ECW Wrestling* • Teljes Grand Prix körkép!

A 10. SZÁM ÁPRILIS 14-TŐL KAPHATÓ

ELEGED VAN MÁR A SAJÁT KÉPEDBŐL?

3

OSCAR-DÍJRA JELÖLVE!

- Legjobb rendezés
- Legjobb eredeti forgatókönyv
- Legjobb női mellékszereplő

JOHN CUSACK

CAMERON DIAZ

CATHERINE KEENER

A JOHN MALKOVICH MENET

SPIKE JONZE VÍGJÁTÉKA

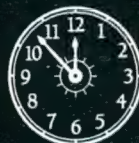
A UNIVERSAL PICTURES INTERNATIONAL bemutatja a PROPAGANDA FILMS/SINDLE CELL PICTURES produkciójában

JOHN CUSACK CAMERON DIAZ CATHERINE KEENER ORSON BEAN „BEING JOHN MALKOVICH” MARY KAY PLACE

és JOHN MALKOVICH zene CARTER BURWELL vágó ERIC ZUMBRUNNER díszlet K. K. BARRETT fényképezte LANCE ACORD executive producer CHARLIE KAUFMAN
MICHAEL KUHN producer MICHAEL STIPE és SANDY STERN STEVE GOLIN VINCENT LANDAY írta CHARLIE KAUFMAN rendezte SPIKE JONZE

© 1999 PolyGram Holding, Inc. All Rights Reserved.

www.beingjohnmalkovich.com



PROPAGANDA
FILMS

DOLBY
DIGITAL
SELECTED THEATERS

DANUBIUS

ÁLLJ BE A SORBA, ÉPPEN MOST INDUL...

UNIVERSAL

FLAMEX FILM

PEPSI

TÁMOGATÁSÁVAL

LÁTTAD
MÁR
AZT
A KIS
UGRATÓT
A NÜRBURGRINGEN
A HARMADIK
KANYAR
UTÁN?

MOST MÁR
MEGLÁTOD

Ülsz egy karosszékekben, nézed, a külföldi versenypályán száguldó autókat. Úgy tűnik
Te is köztük vagy. Érzel minden kis bukkanót és göröngyöt. Néhány milliméterre vagy csupán a
súlyos balesetektől. Hosszasan üldözöd a nagymenőket, mire megtanulod hogyan fékez
Hakkinen. Hogyan lélegzik Schumacher. Hogyan kávézik Frentzen.

Csupán egy módja van, hogy közelebb kerülj az akcióhoz, de hidd el, annyi pénzed nincs.

All rights reserved. The PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1999 Psygnosis Ltd. Developed by Studio 33 Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA
Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.



NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION EREJÉT!

